
6 97
MAGNA MEDIA
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
Die Nr.1
Die N64-Highlights ´97
Hexen 64
Zelda 4
Mother 3
Castlevania 3D
PS
Der Ridge-Racer-Nachfolger
Rage Racer
Mit 380 Sachen um die Welt
DIE GRÖSSTE VIDEOSPIEL-MESSE JAPANS
TOKIO GAME SHOW
N64
Nintendos beeindruckendes Flugspektakel
STARFOX 64
4 391062 305803 06


Allianz

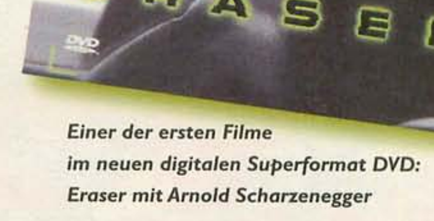
SPIELZEUG

So war das eigentlich nicht geplant. Mit zittrigen Fingern entrissen wir im letzten Monat dem Drucker die ersten Exemplare der neu layouteten Video Games und waren streckenweise ganz schön geschockt: Unscharfe Screenshots und Bilder, die mindestens fünf Nummern zu dunkel waren, erbosten nicht nur Euch, sondern auch uns. Das Problem war schnell gefunden. Unsere – für teures Geld – neu angeschaffte Grabberkarte, mit der die Redakteursschar Bildschirmfotos macht, war noch nicht optimal eingestellt. Immerhin kam die eigentlich ganz famose Karte erst kurz vor Redaktionsschluß, eine hastig vorgenommene Kalibrierung erwies sich als unbrauchbar. Um das Maß vollzumachen, kleckerte unser Drucker ein wenig zuviel Farbe auf die Druckmaschinen – deshalb die dunklen Bilder. Wir geloben Besserung. Daß die kostspielige Grabberkarte nicht das einzige problembehaftete „Spielzeug" in der Redaktion war, zeigten die ersten DVD-Player, die sich Wolfgang und Rob eiligst in den USA besorgten. So machte einerseits die Länderkennung noch leichte Schwierigkeiten – DVD-Player haben eine eingebaute Länderkennung, die von der Software abgefragt wird. Andererseits hat sich die Industrie immer noch nicht auf einen Audiostandard einigen können. Derweil in Europa der MPEG-Audiostandard preferiert wird, ist in Asien und den USA Dolby AC3 der Ton der Stunde. Wie auch immer: Die technische Qualität der neuen DVD, bei dem ganze Kinofilme Platz auf einer kleinen CD finden, beeindruckte nicht nur die versammelte Redakteursgilde, sondern auch die Kollegen von der POWER PLAY. Einzig Michael ist noch ein wenig mürrisch und wartet – angesichts magerer Filmauswahl und derzeit noch hohen Preisen mit der Anschaffung.

Eure digitale Video Games




Endlich erhältlich:
Ein DVD-Player, der auch mit LDs zurecht kommt



Einer der ersten Filme im neuen digitalen Superformat DVD: Eraser mit Arnold Scharzenegger

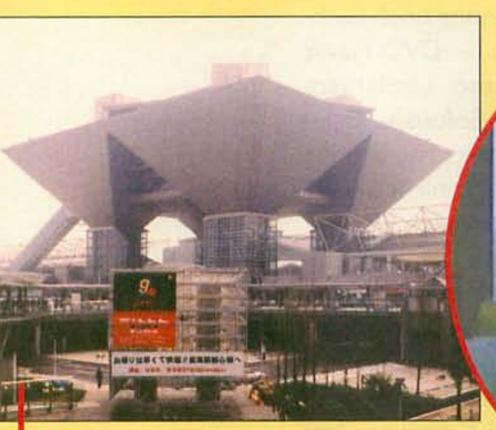
Inhalt

AUF EINEN BLICK

● Titelthemen



62 ENEMY ZERO (SAT): Der Nachfolger des Horror-Adventures D von Warp entführt uns in die unendlichen Weiten des Weltalls. Polygon-Schauspielerin Laura geht in diesem Science Fiction Thriller diesmal auf Alien-Jagd. Wir zeigen, was Euch auf den insgesamt vier CDs erwartet.



08 Wir haben die Highlights der TOKIO GAME SHOW, Japans größter Videospiel-Messe, zusammengestellt

30 ZELDA 64 (N64): Obwohl in Japan erst für Dezember geplant, gibt Nintendo schon jetzt regelmäßig neue Bilder und Infos frei



84 NEED FOR SPEED 2 (PS): Nur das Beste und Innovativste war gut genug für EAs neuestes Rennspiel. Ob sich der Ferrari F50, McLaren F1 und die anderen Traumschlitten inklusive einiger Protoypen auch im Spiel wie die Vorbilder fahren, erfahrt Ihr im ausführlichen Test.



16 STARFOX 64: Tet hat sich das japanische Modul samt Vibrator-Pack besorgt und einige schlaflose Nächte damit verbracht. Er verrät Euch, ob die Vorfreude auf den deutschen Release im September dieses Jahresgerechtfertigt ist.

20 HEXEN 64 (N64): 3D-Action à la Doom 64 samt Vier-Spieler-Modus bietet Hexen 64, das wir Euch im Preview vorstellen

NEWS

News — 6
Das Neueste von PS, SAT und N64

● **Tokio Game Show** — 8
Japans größte Videospielmesse

Extreme-g — 10
Besuch bei Probe-Entertainment

Fantastic Four — 12
F/X-Feuerwerk von Acclaim

Forsaken — 14
PS/N64: Rasante Ballerspieltour

● **Starfox** — 16
N64: Klassiker im 3D-Gewand

● **Hexen 64** — 20
N64: Exklusive Einblicke

K-1: The Arena Fighters — 22
PS: Knallharte Action im Boxring

● **Mother 3** — 24
N64: Japano-Kult-Rollenspiel

● **Castlevania 3D** — 26
N64: Neues von Konami

● **The Legend of Zelda 64** — 30
N64: Weitere Details

Oddworld — 32
PS: Surreale Monster-Jagden

Tail of the Sun — 34
PS: Zeitsprung in die Vergangenheit

Brahma Force — 37
PS: japanische Mech-Action

Hardboiled — 38
PS/SAT: 3D-Action-Shooter

Dual Heroes — 40
N64: Beatém Up mit Endzeitstimmung

Strike Point — 42
PS: Schnelle Helikopter-Jagd

Enemy Zero — 62
SAT: 3D-Adventure auf 4 CDs

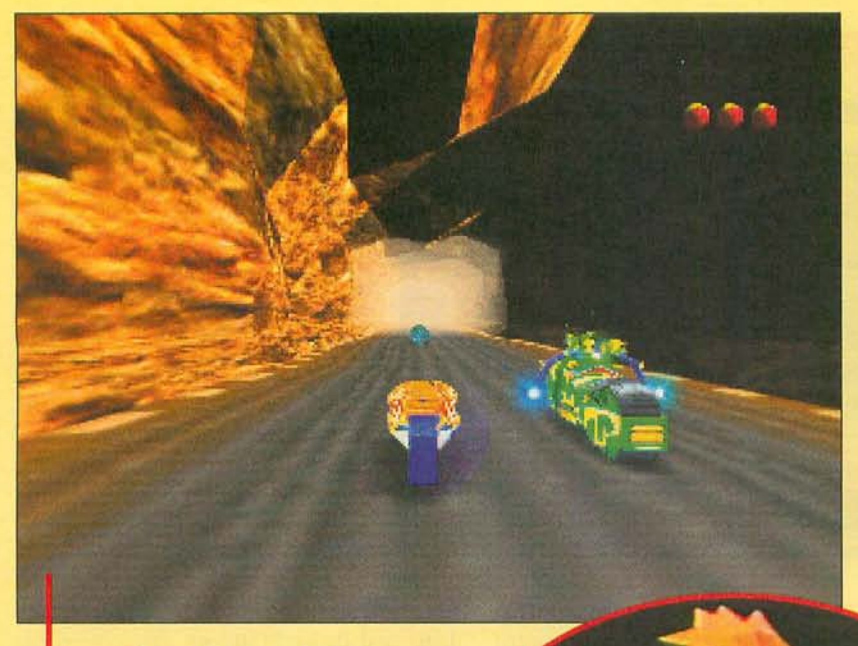
Psygnosis-Special — 64
Zu Besuch in Liverpool

WETTBEWERB

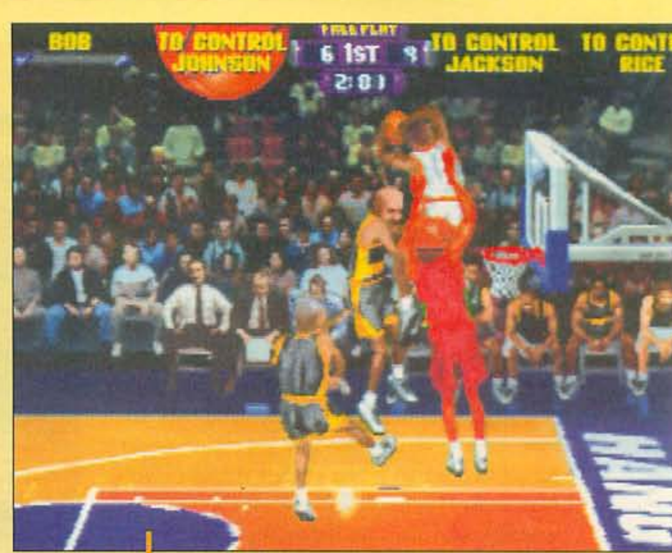
Micromachines V3-Verlosung — 67
Multiplayer-Spiel und Zubehör zu gewinnen

Auflösungen — 68
Das sind die Gewinner: Porsche Challange und Disruptor

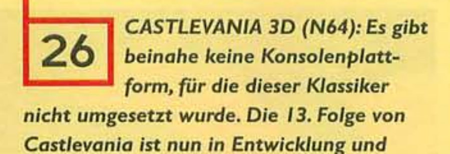




10 *EXTREME-G (N64): Acclaim geht in die N64-Offensive. Bei Probe in London entsteht mit Extreme-g ein rasantes Rennspiel mit Hoverbikes. Wolfgang hat sich vor Ort informiert und weiß auch, was bei Probe sonst noch im Entwicklungstopf gart.*



74 *NBA HANGTIME (N64): Zu den wenigen Nintendo-64-Modulen, die für die nächsten Monate angekündigt sind, gehört NBA Hangtime von Wiliams, das wir in unserem Test unter die Lupe nehmen.*



26 *CASTLEVANIA 3D (N64): Es gibt beinahe keine Konsolenplattform, für die dieser Klassiker nicht umgesetzt wurde. Die 13. Folge von Castlevania ist nun in Entwicklung und erscheint fürs Nintendo 64.*



22 *KI-ARENA FIGHTERS (PS): Nur als US-Import ist der neueste Playstation-Prügler zu haben, den Wolfi Euch vorstellt*

PSYGNOSIS-SPECIAL: Schon vor der E3 im Juni in Atlanta erlaubte uns Psygnosis einen erstn Blick auf die Messehits, darunter auch

64 *Formel 1 '97 (PS), das im HiRes-Gewand und mit Zwei-Spieler-Modus glänzt*



TIPS + TRICKS

Discworld 2 (PS) 44
Shadows of the Empire (N64) 52
Turok (N64) 52
Porsche Challenge (PS) 52
Soul Blade (PS) 54
Suikoden (PS) 54
King of Fighters `95 (PS) 54
Hardcore 4x4 (SAT/PS) 55
Soviet Strike (PS) 55
Power Move Pro Wrestling (PS) 55
Rally Cross (PS) 56
The Crow – City of Angels (PS) 56
Mechwarrior 2 (PS) 56

RUBRIKEN

Inserenten 56
Leserbriefe 58
So bewerten wir 72
Hitparaden 73
Impressum 102

TEST

SEGA SATURN

Fighters Megamix 96
NBA Live '97 95
Shining The Holy Ark 100
Sky Target 98

SONY PLAYSTATION

Battlestations 90
Carnage Heart 88
Int. Superstar Soccer Pro 82
Jonah Lomu Rugby 89
Lost Vikings 2 93
Namco Museum Vol.4 94
Need for Speed 2 84
Over Blood 86
Rage Racer 76
Test Drive: Off Road 80
Tigershark 78
Wing Commander IV 92

Nintendo 64

NBA Hangtime 74

Erfreuliches für alle Nintendo-Jünger. Nicht nur, daß das Gerät nun weniger kostet, es wurden auch neue Titel angekündigt.

Preissenkung N64

Eine gute Nachricht kommt aus dem Hause Nintendo Deutschland. Ab sofort kostet das Nintendo 64 Grundgerät (ohne Spiele) 299 Mark. Laut Angaben von Nintendo konnte der Preis heruntergesetzt werden, weil sich die Produktionskosten für PAL-Geräte drastisch reduziert haben. Bleibt nur zu hoffen, daß auch genügend Spieletitel für den deutschen Markt umgesetzt werden – denn nun fehlt es eigentlich nur noch am Softwarenaschub.

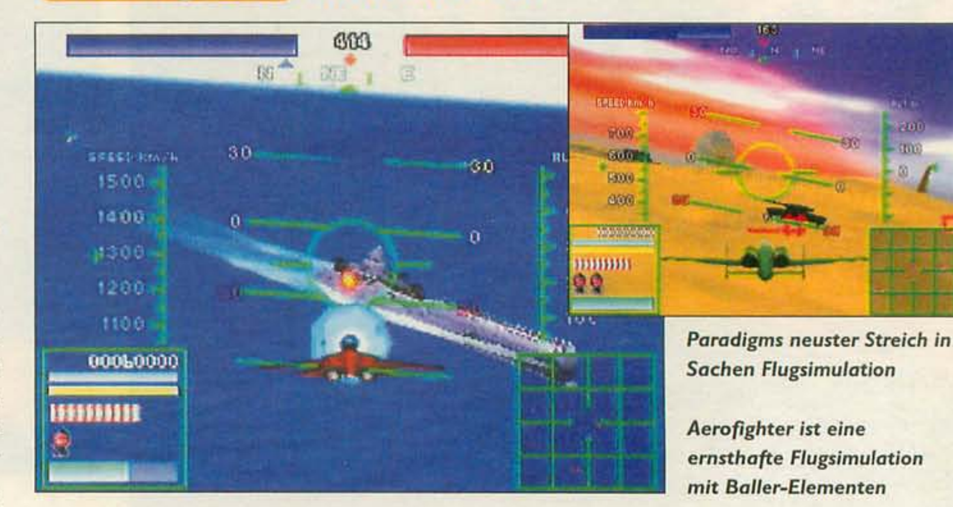
Tobal 2 Playstation



Tobal 2: Die Grafik wwurde verbessert

Der unmittelbare Nachfolger von Squaresofts erstem Beat`em Up **Tobal No.1** steht in Japan in den Regalen der Spielehändler. Diesmal stehen Euch insgesamt zehn Kämpfer zur Auswahl, die Ihr ins intergalaktische Kampftournier schicken dürft. Neben einer verbesserten Grafikleistung werdet Ihr in **Tobal 2** zwei neue Kämpfer finden. Chaco Yutani ist eine Weltraumpolizistin, die einen bösen Geist auf dem Tobal-Planeten vermutet, und so auf ihre eigene Art die Ermittlungen aufnimmt. Doctor V hingegen ist Arzt und auf der Suche nach dem „Stein des Weisen", von dem er annimmt daß er sich in Besitz des Turnierveranstalters Imperator Udan befindet. Neben diesen haben sich auch die acht alten Kämpfer auf dem Planeten Tobal eingefunden, die nun mit neuen Tricks und Moves ausgestattet am Turnier teilnehmen. Wie auch im ersten Teil existieren neben dem Tournament-, Practice- und VS-Modus auch ein Quest-Modus, in dem Ihr Euch in bester Action-Rollenspiel-Manier den Weg durch ein Dungeon schlagen müßt.
(Import-Muster: Dynatex, 0231-557500-0)

Aerofighter Nintendo 64



Paradigms neuster Streich in Sachen Flugsimulation

Aerofighter ist eine ernsthafte Flugsimulation mit Baller-Elementen

Der US-Software-Hersteller Paradigm hat nach **Pilotwings 64** seinen zweiten Nintendo-64-Titel bekanntgegeben. **Aerofighter** ist ebenfalls eine Flugsimulation, doch diesmal scheint mehr Action dahinter zu stecken. Angefangen mit einer F-14, stehen Euch vier weitere Kampfflugzeuge und eine Reihe von Wingmännern zur Verfügung, mit denen Ihr Missionen gegen eine Terror-Organisation fliegt. Die Stages befinden sich weit verstreut über die ganze Welt, wobei sich Luft- und Boden-Missionen abwechseln. Bevor sie mit **Pilotwins 64** anfingen, hatte sich Paradigm ursprünglich mit der Programmierung von professionellen Flugsimulationen im militärischen Bereich einen Namen gemacht. Somit dürften wir uns auf ein ziemlich realistisches Simulationsspiel freuen können. Ein genauer Erscheinungstermin wurde leider noch nicht bekanntgegeben.

Neo Geo 64 Neo Geo



Die süße Nakoruru, jetzt als gerendertes Polygon-Kämpferin. Das neue Neo Geo 64 soll Virtua Fighter 3 die Stirn bieten.

Dieser düster dreinblickende Mann ist der Haudegen vom Dienst, Haoumaru. Auch er ist – wie die Kollegin links – in 3D gerendert und mit feinen Texturen versehen.

Neues aus der Entwicklungsabteilung von SNK. Bereits vor drei Jahren angekündigt, bestätigte die Presseabteilung jetzt Meldungen über eine neue 64-Bit-Automatenplattform, die unter dem Codenamen **Neo Geo 64** in Entwicklung ist. Demnach soll ein 64-Bit-RISC-Prozessor als CPU des Neo-Geo-Nachfolgers dienen. Die ersten Titel für den neuen Automaten sollen **Samurai Showdown 64** und eine **Daytona**-ähnliche Rennsimulation sein. Zu Samurai **Showdown 64** wurden auf der Tokyo Game Show laufende Videosequenzen gezeigt, was die grafischen Vorzüge des neuen Plattform beeindruckend belegte. Als Erscheinungstermin des Samurai-Automaten wurde der Monat Juni dieses Jahres genannt. Ob und wann eine entsprechende Konsolenplattform erscheinen soll ist noch ungewiß. Wir werden Euch jedoch am laufenden halten.

Runabout Playstation



Runabout ist ein Chrash-Rennspiel, in dem Ihr Euch einen Weg durch Städte und andere „Hindernisse“ bahnen müßt

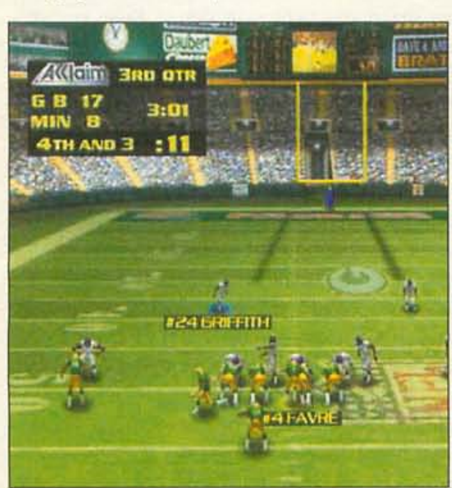


Stau auf der Autobahn? Mit Runabout kein Problem mehr. Die törelemente werden einfach eliminiert.

Ein unkonventionelles Rennspiel stellt Action-Adventure-Spezialist Climax vor. In **Runabout** steuert Ihr herkömmliche Straßenfahrzeuge durch Städte und ländliche Gebiete. Bis hierher nichts Ungewöhnliches. Was das Spiel von anderen vergleichbaren Rennspielen unterscheidet, ist die Auslegung der Strecken – es existieren nämlich keine vorgegebenen Routen. Der Fahrer muß sich durch Gebäudekomplexe und andere „Hindernisse“ freikämpfen, sprich alles zerstören, was sich ihm in den Weg stellt. Eben eine erweiterte Form von **Destruction Derby**. Dabei stehen Euch zu Beginn vier Fahrzeugtypen, darunter eine Vespa, zur Verfügung. Im Verlauf des Spiels kommen immer neue hinzu, angefangen von Bussen bis hin zu Luxus-Limousinen. Auf jeder Strecke existieren zudem Missionen, die Ihr erfüllen müßt, um an die begehrten Autos heranzukommen. So ist es in der ersten Mission Eure Aufgabe, eine Statue zu klauen und zu fliehen. Solange Ihr diese Aufgabe erfüllen könnt, ist somit alles erlaubt, was machbar ist. Das optimale Spiel für alle, die sich über die alltäglichen Staus aufregen und sich mal virtuell abreagieren wollen.

NFL QbClub '98 N 64

Das Erfolgs-Duo Iguana/Acclaim eröffnet die 64-Bit-Football-Saison mit **NFL Quarterback Club `98**. Wie gewohnt, werden auch diesmal alle 30 NFL-Mannschaften mit allen aktuellen 97er Spielerdaten vertreten sein. Ein Spieler- und Mannschafts-Editor ermöglicht das Aufstellen einer virtuellen NFL-Mannschaft, die Ihr trainieren und später in Spielen einsetzen könnt. Es versteht sich von selbst, daß bei dieser Nintendo-64-Version – ausreichend Pads vorausgesetzt – bis zu vier Spieler mit- und gegeneinander spielen können.



Iguana/Acclaims Top-Sportspiel NFL Quarterback Club kommt erstmals für das Nintendo 64 voraussichtlich Ende ´97

Lamborgini 64 Nintendo 64



Lamborghini 64 fürs Nintendo 64 ist eine Art Cruis`n USA, ausschließlich mit real existierenden Sportautos. Dabei düst mit 300 Sachen durch die polygone Landschaft.

Ein etwas „ernsthafteres“ Rennspiel kündigt Titus fürs Nintendo 64 an. Wie der Titel schon sagt, spielt ein Lamborghini die Hauptrolle in dieser durchaus realistischen Rennsimulation im **Cruis`n-USA**-Stil. Vier Fahrzeuge und vier Strecken bietet **Lamborghini 64**. Als weitere Features sind ein Arcade-, Tournament-, Championship-, Time-Trial- und ein Mehrspieler-Modus mit maximal viel Spielern geplant. Zudem soll dieses Spiel auch noch einen „geheimen“ Modus beinhalten. *tet*

1997 Tokio Game Show

Wir präsentieren die Highlights der Tokio Game Show 1997, der größten Videospielmesse Japans

Samurai Spirits (Neo Ge



Auf der großenVideoleinwand kam Multichampionship Racing (N64) besonders gut, aber auch die beiden gekoppelten Konsolen mit zwei Monitore waren ständig umlagert

Last Bronx (SAT)

Anfang April fand in der japanischen Hauptstadt die Tokio Game Show statt, die letztes Jahr Premiere feierte. Mit Ausnahme von Nintendo waren alle bedeutenden japanischen Softwarehersteller auf dem Tokio Big Sight Gelände vertreten, das von immerhin 120 000 Zuschauern während der drei Messetage besucht wurde. Große Sensationen oder Überraschungen gab es leider nicht zu bewundern, Warp zeigte zwar ein Demo von **D2**, einem der ersten M2-Spiele, Panasonics sagenumwobene 64-Bit-Konsole selbst war aber nirgends zu sehen. Ähnliches galt auch für SNK, auf einer Videoleinwand durften die Besucher **Samurai Spirits 64** bestaunen; die dazugehörige, neue Neo-Geo-64-Hardware blieb jedoch geheim.



Front Mission gehörte schon auf dem Super NES zu den besten Strategiespielen, wurde aber bei uns nie veröffentlicht. Vielleicht erbarmt sich Sony der deutschen Fans bei Front Mission 2 für Playstation.

Das erste Samurai Shodown in 3D überzeugte immerhin durch detaillierte Grafik, flüssige Animationen und echte 3D-Landschaften. Auch bei Sega hielt man sich bedeckt, auf das erhoffte **Virtua Fighter 3** für Saturn müssen wir zumindest noch bis zur E3 im Juni warten, **Sonic Jam** (Preview in der nächsten Ausgabe) für Saturn war spielbar, ebenso eine 30%-Version der Heimumsetzung von **Last Bronx**. **Panzer Dragoon RPG** macht einen sehr vielversprechenden Eindruck, außerdem kündigte Sega die Saturn-Konvertierung von **Sega Touring Car Championship** an. **Tactics Formula One** ermöglicht es dem Spieler, einen F1-Rennstall zu managen, ohne im Rennen selbst am Steuer zu sitzen, das sieht man sich in Ruhe aus verschiedenen Perspektiven an. Namco enttäuschte mit nur einem neuen Spiel, **Gun Bullet** für Playstation, das man am besten als **Time Crisis** für jüngeres Publikum bezeichnen könnte. **Time Crisis** soll in Japan übrigens am 27. Juni veröffentlicht werden. **Tekken 3** war nur als Automat am Stand präsent, von einer PSX-Umsetzung keine Spur. Bei Konami stürzten sich die Besucher vor allem auf **Goemon 5** (N64), das wir Euch in der nächsten VG ausführlicher vorstellen. **Castlevania 3D** (N64) versteckte man auf dem kostenlosen Konami-Video, das am Stand verteilt wurde. Die japanischen RPG-Fans fanden **Other Dream Azure Life** für Playstation besonders interessant. Bei Capcom durfte man sich an einer spielbaren Demo von **Bio Hazard 2** (Resident Evil 2) für PS versuchen, das in Japan frühestens zur Weihnachtszeit erscheinen wird. Deshalb lag der Schwerpunkt



Panzer Dragoon RPG (SAT)

Sonic Jam (SAT)

Was war interessanter am Seta-Stand, Rev Limit für N64 oder die hübschen japanischen Girls?

Während des Rennens wählt Ihr bei Tactics Formula One (SAT) die bevorzugte Kameraposition

auch bei der Saturn-Umsetzung von **Resident Evil**, die im Sommer in den Läden stehen soll. **Breath of Fire 3** (PS) läßt die Herzen von RPG-Fans höher schlagen, und Megaman ist scheinbar nicht tot zu kriegen; mit **Rockman X4** (PS und SAT) geht die Endlos-Serie schon ins zehnte Jahr. Sony hatte mal wieder einen riesigen Stand, die großen Hits hebt man sich aber auch hier für die E3 auf. Große Hoffnungen für den japanischen Markt werden auf das 3D-Action-Game **Ghost in the Shell** gesetzt, bei dem Ihr mit einem futuristischen Panzer, der auch springen und klettern kann, ballernd durch eine 3D-Stadt jagt. Das Rollenspiel **Alundra** wurde in Japan am 11. April veröffentlicht und wird bei uns nicht so schnell zu haben sein. Bei Square galt die Aufmerksamkeit in erster Linie **Tobal 2**, das seit dem 25. April in japanischen Läden steht. Speziell für dieses Spiel organisierte Square eine kleine Showeinlage, bei der auch Bun Bun Maru, angeblich der beste japanische Beat'em-Spieler, zugegen war. Erstmals zeigte Square das Strategiespiel **Front Mission 2** (PS), von dem wir ganz besonders hoffen, daß Sony es auch in Europa vertreibt. Auch bei **Final Fantasy Tactics** (PS), das grafisch stark an **Tactics Ogre** erinnert, durfte man ein Probespielchen wagen. Obwohl Nintendo fehlte, gab es ein paar N64-Highlights: Seta präsentierte fast fertige Versionen von **Wild Choppers** und **Rev Limit**, das allerdings noch sehr langsam läuft. Einen besseren Eindruck machte **Multichampionship Racing** am Imagineer-Stand, das von Genki (Kileak, Epidemic) entwickelt wird. Auf zwei Monitoren konnten Besucher zu einem Rennen gegeneinander antreten, in der nächsten VG erfahrt Ihr mehr zu diesem Spiel. Das dritte N64-Rennspiel, **Top Gear Rally**, gab es bei Kemco leider nur als Videoclip zu sehen. Etwas blamabel war die Vorstellung von Hudson, denn sowohl **Bomberman 64** als auch **Dual Heroes** suchte man vergebens. Es wurde überhaupt nur ein neues Spiele namens **Virus** (SAT) angekündigt, aber nicht gezeigt. Asmik befriedigt mit **Ultra Battle Royal** den scheinbar unstillbaren Hunger der Japaner nach immer neuen Wrestling-Spielen, immerhin unterstützt es die vier Joypad-Ports des Nintendo 64. Von der gleichen Firma stammt **Vanark Astro Troopers**, ein grafisch sehr beeindruckendes Polygon-Shoot'em-Up für Playstation. Seltsame Dinge geschahen am Warp-Stand (Entwickler von **D** und **Enemy Zero**). Der als exzentrisch bekannte Firmenchef Kenji Eno ließ den gesamten Stand im Sinne des „Hanami" schmücken. Die Kirschblüte in Japan von Ende März bis Anfang April dauert nur eine Woche und heißt Hanami. Viele Japaner verbringen die Zeit feiernd unter Kirschbäumen. Mit Ausnahme von Warp-Mitarbeitern durfte niemand den Stand betreten, Kenji Eno trug traditionelle japanische Kleidung und ungefähr dreißig junge Mädchen saßen in blauen Kimonos um ihn herum. Seine „Untertanen" verbrachten die drei Messetage essend und trinkend unter Kirschbäumen, die am Stand plaziert wurden, ab und zu spielte Eno mit einer Band auf einem Piano. Mit einer Videospielmesse hatte das seltsame Szenario nicht das geringste zu tun, immerhin wurde dem Zweck der Messe mit einigen Videosequenzen aus **D2** für M2 genüge getan. Warp kündigte außerdem **Real Sound** an, ein Saturn-Programm, bei dem der Spieler ohne Bildschirm auskommt, man steuert nur nach Gehör. Laut Kenji Eno hat Warp jegliche Entwicklungsarbeit für die Playstation eingestellt, weil sich Sony geweigert hatte, **Real Sound** zu veröffentlichen.

Insgesamt wurden auf der Tokio Game Show 459 Spiele vorgestellt, ca. 45% davon für Playstation, 31% für Saturn, 10% für Windows-PCs und nur 5% für Nintendo 64. Die japanische Telefongesellschaft NTT überraschte mit einem Saturn-Modul namens **SS Phoenix**, mit dem man den Saturn an eine Telefonleitung anschließen kann, um Telekonferenzen abzuhalten. In der Cartridge befindet sich nämlich eine kleine Videokamera, die Signale über reguläre oder ISDN-Leitungen überträgt. Eine Internet-Version, die die Kosten internationaler Konferenzen drücken würde, ist nicht geplant. *rz*

Extreme-g

Durch diese hohle Gasse mußt Du kommen: Gut beleuchtete Tunnel-Abschnitte werden in Extreme-g am laufenden Band geboten

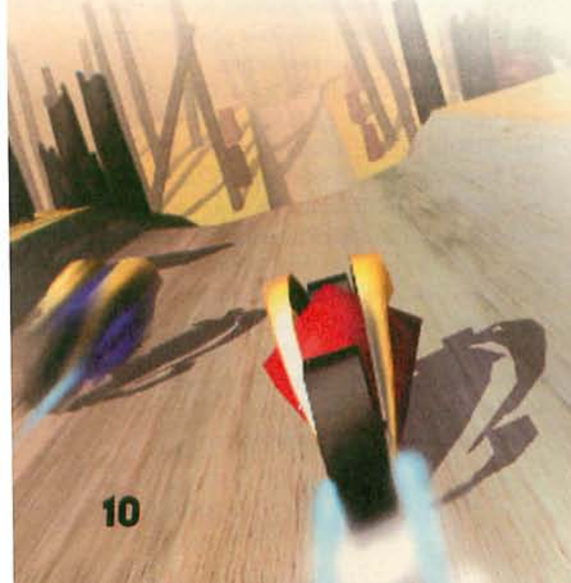
Was Euch in der dunklen Ferne erwartet bleibt vorerst noch ein Geheimnis

Bahn frei, Acclaim startet durch: Bei Probe-Enterainment konnte Wolfgang eines der heißesten Nintendo-64-Rennspiele des Jahres anspielen

Temporäre Energieschilde schützen vor hinterlistigem Schußwaffen-Gebrauch des Verfolgerfeldes

Schöne bunte Zukunfts-Raserwelt: Hier gibts keinen Stau und kein Tempolimit (dafür etwas Nebel!)

Nach dem phänomenalen **Turok** hat Acclaim jetzt ein weiteres heißes Nintendo- 64-Eisen im Feuer, das wir uns direkt bei **Probe-Entertainment** in seiner frühen Entstehungsphase genau ansehen konnten. **Extreme-g** ist ein von **wipEout** inspiriertes Cyber-Rennspiel, das mit bahnbrechenden 3D-Kulissen und spielerischen F/X-Finessen Psygnosis Vorzeige-Renner in Grund und Boden fahren soll. Und so sieht die Formel-Eins-Faszination der Zukunft in den kreativen Köpfen der Probe-Designer aus. Der Spieler steigt bei **Extreme-g** in den Sattel eines wilden futuristischen Superbikes, das fast aus Disneys Kulturfilm „Tron" stammen könnte. Ein hochtechnisierter Raketenantrieb mit superschnellem Turbolader beschleunigt dabei unser High-Tech-Gefährt auf schwindelerregende Geschwindigkeiten, die jenseits aller Vorstellungskräfte liegen. Ein extrem belastbarer Rahmen schluckt unterwegs auch die chaotischsten Fahrmanöver – die Flitzer sind dadurch wahre Mega-Geschosse und die Kurse der reine Wahnsinn: Extreme Steilkurven und Loopings pressen uns mit mehreren „g" in den Fahrersitz. Harte Bodenwellen setzen steuertechnisches Feingefühl voraus und riesige Sprungschanzen katapultieren unseren Biker fast direkt in den Himmel. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Rasen so schnell es nur geht, nebenbei die Kontrahenten aus der Bahn werfen und dabei Zusammenstöße vermeiden, die wertvolle Zeit kosten.



Die Strecken teilen sich in zwei Richtungen auf und Ihr müßt kurzfristig entscheiden, welcher Weg entsprechende Vorteile bringt. Extras tauchen manchmal auf der Straße auf oder schweben in der Luft. Im Solomodus fahrt Ihr gegen harte, computergesteuerte Gegner, die Euch nichts schenken. Auf über 20 geplanten Rennbahnen kann man sich nach Herzenslust austoben. Halsbrecherische Hindernisse, gegnerischer Waffeneinsatz und kurvenreicher Pistenverlauf sind nur einige der Konditionen, die das Gewinnen schwer machen. Grafische Leckerbissen werden am laufenden Band geboten. Blitzender Funkenregen in allen Farbvariationen, Echtzeit Light-Sourcing, Mip-Mapping und Transparenz-Effekte zeigen, was alles an herausragenden Fähigkeiten in den Silicon-Graphics-Chips schlummern. Zudem wurde noch ein aktives Szenario-Umfeld implementiert, in dem kleine Effekt-Spielereien wie Regen, Sandstürme und überdies blinkende Neonschilder, die die Konzentration des Spielers herausfordern.

Für beinharte High-Speed-Raubauken, die mit allen Mitteln als Erste über die Ziellinie brausen wollen, wird ein komplettes Arsenal (über 20 verschiedene Arten) an strategi-

Von Piste zu Piste ändert sich auch die High-Tech-Umgebung. Hier rasen wir gerade in einen verwinkelten Industriekomplex.

Mit gnadenlosen Vollgas auf dem Weg in die nächste Steilkurve

Geniale Transparenzeffekte sorgen für eine stilvolle Sci-fi-Umgebung

Bitte anschnallen: Sprungschanzen und Steigungen verleihen Flüüügel!!

Die Strecken sind mit schwindelerregenden Loopings gespickt

schen Waffensystemen wie beispielsweise Raketen, Minen, Elektroblitze und Schutzschilde geboten. Die Strecke ist tückisch: Steigungen, unterbrochene Brücken und engeTunnel-Abschnitte machen dem Spieler das Leben schwer. Jeder Level bietet ein anderes Szenario: Ihr flitzt durch trockene Wüstenlandschaften, brodelnde Vulkangebiete oder phantasievolle Zukunftsmetropolen.

Während der Rennhatz sieht man sein Bike ständig von hinten, wobei die „Verfolgerkamera" jedem waghalsigen Sprung in den uneinsehbaren Abgrund effektvoll hinterherhechtet. Wer mehrere Joypads hat, kann sich mit vier Freunden heiße, spannende Verfolgungsduelle liefern. Zusammen mit der intuitiven Analog-Steuerung und rasanter 3D-Grafik will man so für Langzeit-Motivation sorgen. Auch auf fetzige Techno-Tracks haben die Entwickler nicht verzichtet, allerdings muß sich der akustisch verwöhnte wipEout-Fan mangels Silberscheiben-Technik mit synthetischen Eigenkompositionen begnügen. Einen richtigen Sound-Chip gibt es ja bekanntlich auf der N64-Platine nicht, deswegen werden Grafik- und Sound-Daten von dem CPU/DMA-Chip von Grund auf errechnet. Daß man mit dieser Konstellation ebenfalls unterhaltsame Musikstücke hervorzaubern kann, wird mit Extreme-g auf eindrucksvolle Weise belegt. Weitere Informationen zu Extreme-g und natürlich noch mehr Bilder liefern wir Euch in einer der nächsten Ausgaben. ws



Die Skizzen-Vorlagen werden via Strecken-Editor für das Nintendo 64 umgesetzt



So sehen die flotten „Extrem-g"-Flitzer von der Seitenansicht aus

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Extreme-g
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim/ Probe-Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin:

Dezember 1997

Fantastic FOUR

Mit feudalem F/X-Feuerwerk zaubert Acclaim ein neues Marvel-Abenteuer auf den Bildschirm, in dem vier berühmte Superhelden der gleichnamigen Comic-Serie zum Einsatz kommen

Links seht Ihr die Virtua-Cop-2-Sequenz

Fantastic Four: Vier harte Marvel-Burschen räumen in der Comic-Stadt kräftig auf

Unterwegs trefft Ihr auf teilweise sehr merkwürdige Monsterfratzen

Gefährliche Angelegenheit: Unser Teufelsobermotz kann mit seinen glühenden Augen gezielte Laserstrahlen abfeuern

Die Fantastic-Four-Entwickler-Crew bei der täglichen Programmierarbeit

Es geschehen noch Zeichen und Wunder in der mächtig überstrapazierten Lizenzabteilung von Acclaim. Nach etlichen Marvel-Rohrkrepierern scheint mit Fantastic Four erstmals ein unterhaltsamer Vertreter der Comic-Serie unterwegs zu sein. Zwar bediente man sich wieder des klassischen Hau-Drauf-Prinzips der alten Final-Fight-Tage, doch diesmal zog man alle verfügbaren „Special F/X"-Register der Playstation, um den zahlreichen Fans ein effektvolles Actionspektakel zu präsentieren. Düstere Großstadtszenarios wie z.B. ein Hinterhof, Slumstraßen und High-Tech-Umgebungen, bilden den Rahmen zum großen Marvel-Rabumm. Das Heldenquartett setzt sich aus den vier berühmten Charakteren „Mr. Fantastic", „Storm", „Invisible Woman" und „The Thing" zusammen. Die vier Superheroen können sich standardmäßig ducken, springen sowie einige deftige Special Moves vom Stapel lassen. Vorbei an Schlägern, Mutanten und Scharfschützen führt der Weg zum obligatorischen Obergegner. Fünf lange Level gibt's Prügeln satt. Damit etwas Abwechslung in das auf Dauer ziemlich eintönige Spielgeschehen kommt, haben die Entwickler eine Virtua-Cop-2-Sequenz integriert, bei der Ihr via Fadenkreuz kurzzeitig auf Schurkenjagd geht. Mit verschiedenen Sprüngen, Magic-Hieben und Tritten setzt Ihr Euch allein oder mit vier Mitspielern gegen angreifende Gesellen verschiedenster Güteklasse auseinander. Vom Standard-Raubauken über den bewaffneten Mittelschurken bis zum extra ekligen Monstermops am Ende einer Spielstufe ist alles geboten, was das Prügelhertz begehrt. Manchmal bleibt ein Extra liegen, nachdem man dem Gegner eins auf die Nase gehauen hat. Auf diese Weise lassen sich Bonuszeit und Zusatzenergie ergattern. Aus allen Himmelsrichtungen laufen Feinde heran, die nichts anderes vorhaben, als Eurem Helden das Lebenslicht auszublasen. Jeder der „Fantastischen Vier" hat eine gewisse Menge Energie, die sich bei jedem Treffer oder jeder Berührung verringert. Die Animation der Spielfiguren läßt dank Motion-Capturing-Einsatz ebenso keine Verbesserungswünsche offen, als auch die unkomplizierte Steuerung. Marvel-Fans dürfen sich schon jetzt auf ein furioses und farbenprächtiges Action-Spektakel mit beeindruckender Render-Optik freuen ws

INFO

System:	Playstation
Name:	Fantastic Four
Genre:	Action-Spiel
Hersteller:	Acclaim/ Probe Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin:

August 1997



Ungebremste Möglichkeiten!
Flirrender Asphalt. Die Ampel auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon. Driftend durch die Kurve. Mit vier Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie. Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.
MARIO KART 64™
NINTENDO 64
Nintendo®
The New Dimension of Fun
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo

Forsaken

In Probes Forsaken begeben sich Playstation- und Nintendo-64-Besitzer auf eine rasante Ballerspieltour, die mit faszinierenden 3D-Optiken ausstaffiert ist

In Forsaken liefert Ihr Euch heiße Ballerduelle und rasante Verfolgungsjagdten

Es gibt auch weibliche Endzeit-Biker

Solche genialen Lichteffekte werden auch auf dem N64 möglich sein

Die Bilder auf dieser Seite stammen alle noch von der PC-Version (PSX und N64-Bilder folgen)



Mit Fullspeed düsen wir einen verschlungenen Achterbahn-Korridor hinab

Außergewöhnliche 3D-Shooter im **Descent**-Stil gab es bisher nur sehr wenige auf Konsole zu bewundern. Um ganz genau zu sein, nach Interplays **Descent 1+2**-Konvertierungen kein einziges. Mit *Forsaken* entsteht im Auftrag von Acclaim ein vergleichbares 3D-Ballerspiel, das dem Original in nichts nachstehen bzw. es um Längen übertreffen soll. Fast parallel arbeitet man bei Probe Entertaiment an der PC- und Playstation-Variante des neuen 360°-Shooters. Um die Nintendo-64-Version kümmert sich ein Eliteteam von *Iguana Entertainment*, das privilegiert an seinen eigenen Level-Kreationen arbeiten darf. Die Vorgeschichte: Auf der Erde ist in der Zukunft wieder mal die Hölle los. Zwei nukleare Großmächte terrorisieren sich gegenseitig und feuern eines Tages ihr gesamtes Atomarsenal auf ihre Städte ab. Die darauffolgende Explosion verwüstet die gesamte Erdoberfläche. Lediglich ein paar klägliche Reste der menschlichen Zivilisation fristet sein Dasein in unterirdisch angelegten Tunnelsystemen. Hier gilt das ungeschriebene Gesetz des Stärkeren. Im krassen Gegensatz zu Interplays Ballerei düst Ihr in **Forsaken** mit schicken Antigravitations-Bikes durch verwinkelte Korridorgänge. Als furchtloser Endzeit-Rowdie ist es Eure Aufgabe, alle Katakomben-Komlexe von feindlichen Bikern und angriffslustigen Mördermaschinen zu säubern. Mit Standardlaser (zusätzliche Waffen findet Ihr unterwegs) bewaffnet, rast Ihr freischwebend durch verwinkelte Gänge und schießt auf alles, was sich bewegt. Unterwegs stöbert Ihr Power-Up-Kapseln und Zusatzenergie auf, die für nötigen Treibstoff sorgen. Das Revolutionäre bei der Playstation-Version ist der Einsatz einer speziellen Filtertechnik, die ähnlich wie auf dem Nintendo 64 unschöne Pixel-Klötzchen für immer verschwinden lassen. Durch diesen kleinen Kniff wirken die Texturen nicht mehr so grobschlächtig wie es z.B. bei **Descent 1+2** der Fall war.

Hier wird gerade an der PS-Version gearbeitet

Jeder Level bietet ein anderes Grafikset an, das in verschiedene Themenbereiche unterteilt ist. Die Palette der Kampfschauplätze reicht dabei von einem Azteken-Tempel, über ein Atomkraftwerk bis zur düsteren Weltraumstation. In der finalen Version werden 16 Charaktere mit unterschiedlichen Bike-Kreationen zur Auswahl stehen. Die Playstation-Version kann im Multi-Player-Modus mit Splitscreen oder via Link-Kabel gespielt werden. Auf dem N64 wird der Bildschirm bei mehreren Mitspielern (bis zu 4) wie gewöhnlich in vier Hälften aufgeteilt. *ws*

Ein ganz schön heißer Ofen!



INFO

System: Playstation/Nintendo 64
Name: Forsaken
Genre: 3D-Shoot'em-Up
Hersteller: Acclaim/ Probe-Entertainment
Geplanter Erscheinungstermin:
Dezember 1997



Nach einmonatiger Pause ist in Japan ein neues Spiel fürs Nintendo 64 erschienen. Es ist das Remake eines Klassikers.

Der Landmaster kann für eine kurze Zeit in der Luft schweben

Die Boßgegner sind optisch beeindruckend

Schon das Durchfliegen ist hier tödlich

Nach längerer Pause schickt Nintendo wieder Nachschub für seine 64-Bit-Konsole. **Starfox 64** ist zudem das erste Spiel, das den Vibration-Pack unterstützt. Er wird in den Memory-Pack-Schacht des Joypads gesteckt und übermittelt – angetrieben von zwei Batterien – Rüttel- und Schockeffekte an den Spieler. Ausgelöst werden die mehr oder weniger spürbaren Effekte, wenn Explosionen und Antriebsaggregate in diesem 3D-Shoot`em Up aktiviert werden. Als Anführer von **Starfox,** einer vierköpfigen Weltraum-Söldnereinheit, ist es zunächst Euer Ziel, den Planeten Cornelia aus den Klauen des Weltraumpiraten Andorf zu befreien. Nach dieser Aufwärmrunde folgen insgesamt 14 Stages, die jedoch nicht alle in einem Durchgang durchflogen werden können. Je nach dem, ob Ihr bestimmte Missionsziele erreicht habt oder nicht, verzweigt sich die Route, die schließlich in die 15. und letzte Stage Benom, wo sich das Hauptquartier von Andorf befindet, führt. Wenn Ihr eine Stage mit „Erfolg" abgeschlossen, d.h. alle Missionsziele erfüllt habt, stellt Euch der Computer eine Route zur Auswahl, die vom Schwierigkeitsgrad höher ist, als jene, die Ihr ursprünglich eingeschlagen habt. Auch innerhalb der Stages existieren manchmal Verzweigungen, die unter Umständen auch zu einem anderen Boßgegner führen. Das gesamte Spiel ist also komplexer als es auf den ersten Blick aussieht. Grundsätzlich jedoch besteht Eure Hauptaufgabe darin, auf alles zu schießen, was sich auf dem Monitor bewegt. Zunächst solltet Ihr Euch aber im Trainingsmodus mit den verschiedenen Tastenbelegungen und den Flugeigenschften des Arwing-Kampffliegers vertraut machen. Den Analog-Joystick bedient Ihr gewohntermaßen wie einen Steuerknüppel. Neben den A- und B-Buttons, mit denen Ihr jeweils die Laser-Kanone und die Bomben auslöst, sind folgende Buttons belegt: Z-Trigger und R-Taste für schnelle Links- oder Rechts-Schwenks, C-Oben für Perspektivenwechsel (wahlweise Cockpit- oder Außenansicht), C-Links für Booster, mit C-Unten bremst Ihr ab und mit C-Rechts bestätigt Ihr Funkübertragungen, die vom Mutterschiff ausgeschickt werden, wenn Nachschub-Lieferungen anstehen. Dazu existieren auch Tastenkombinationen: Mit Joystick unten+C-Links könnt Ihr einen Salto ausführen, mit Joystick unten+C-Unten eine Kehrtwende. Letzteres ist jedoch nur im sog. Allrange-Modus möglich. Dieser Modus schaltet sich automatisch bei Luft- oder in einigen Boßkämpfen ein. Im Gegensatz zum 3D-Scroll-Modus, den Ihr normalerweise

Auf dem Planeten Cornelia beginnt das Abenteuer des Starfox Teams

Wer wird denn gleich mit Lava herumwerfen?

Der Mehrspieler-Modus präsentiert sich stets in einem viergeteilten Bildschirm

Auf der Gesamtmap seht Ihr, ob und wo sich die Wege verzweigen

in einer Stage durchfliegt, könnt Ihr Euch hierbei innerhalb eines bestimmten Raumabschnittes völlig frei bewegen. Dabei wird ein Radar-Bild dieses Stage-Abschnittes eingeblendet, auf dem alle Flugobjekte angezeigt werden.
Doch nun zurück zu den Funktionen. Drückt Ihr zweimal die Z- bzw. die R-Taste, vollführt Ihr seitliche Roll-Bewegungen, mit denen Ihr Lasergeschosse abwehren könnt. Beim Landmaster-Panzer hingegen dient diese Funktion für schnelle



Bei Bodenmissionen steigt Ihr in diesen niedlichen Panzer, der auf den Namen Landmaster hört

Der verrückte Andorf will die Herrschaft im Weltraum

Ihr müßt das Energieschild zerstören, das den Planeten Benom umgibt

Der Allrange-Modus bei Luftkämpfen

Das Starfox-Team

Jedes Team-Mitglied hat spezielle Aufgabengebiete und Fähigkeiten, die Euch im Spiel nützlich sein können



Fox McCloud ist Anführer und zugleich der Held von Starfox



Slippy Toad ist ein Technik-Freak und analysiert Euch die Boßgegner



Peppy Hair gibt Euch Hinweise und Tips bei den Einsätzen



Falco Lambardi ist ein Flieger As und zeigt Euch die richtige Flug-Route

Ausweichmannöver am Boden. Mit den Tasten Z+R aktiviert Ihr bei diesem Gefährt die Flugdüsen, mit denen Ihr für eine kurze Zeit in der Luft schweben könnt. Die Steuerung des U-Bootes Blue Marine ist dagegen weitgehend identisch mit der des Arwings. Unterwegs findet Ihr Powerup-Items, mit denen Ihr Eure Kanone upgraden, das Smart-Bomb-Arsenal erweitern oder Eure Maschine reparieren könnt. Noch ein weiterer wichtiger Punkt ist Team-Work. Wenn Ihr Euch in einer Stage befindet, besteht ständiger Funkverkehr zwischen Euch und Euren Kameraden. Jedes Team-Mitglied besitzt spezielle und wichtige Fähigkeiten, die über Funk vermittelt werden und Euch die Missionen erheblich erleichtern können. Slippy analysiert Euch die Boßgegner und zeigt deren Status am Bildschirm. Peppy gibt Euch regelmäßig wichtige Tips zum Meistern bestimmter Situationen. Und Falco, der ein meisterhafer Flieger ist, zeigt Euch die kürzeste und einfachste Route bis zum Zielgebiet. Wenn einer von Euren Freunden abgeschossen wird, stehen Euch dessen Fähigkeiten selbstverständlich nicht mehr zur Verfügung, zumindest für die laufende Mission. Wenn Ihr hingegen menschliche Spieler vorzieht, könnt Ihr **Starfox 64** natürlich auch im VS-Modus bestreiten. Dabei können sich auf einem viergesplittetem Bildschirm bis zu vier Gegenspieler ein Luftduell liefern.

tet

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Starfox 64
Genre:	Shoot'em Up
Hersteller:	Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	keine Angaben

BRANDHEISS!

Nintendo 64

Nintendo 64	N64
Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00
Adapter für Import-Spiele	49,99
Antennenkabel	49,99
Controller Pak (Memory Card)	59,99
Control Pad	59,99
Fifa 64	119,99
Goemon	139,99 *
International Superstar Soccer Deluxe	**139,99 ***
NBA Hangtime	139,99 *
Pilot Wings	119,99
Star Wars – Shadows of the Empire	139,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario 64 Spieleberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99 *
Turok: Dinosaur Hunter	129,99
Wave Race 64	99,99
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,99 *

Spiele

Spiele		PSX	SAT
4-4-2 Fußball		89,99 *	89,99 *
Adidas Power Soccer			89,99 *
Adidas Power Soccer International		99,99 *	
Agent Armstrong		89,99 *	
Air Combat (Platinum Edition)		49,99	
Alien Trilogy		**39,99 ***	
Alone in the Dark 2	AKTION!	49,99	
Atari Greatest Hits		79,99 *	
Baphomet's Fluch		95,99	
Battle Arena Toshinden 1 (Plat.Ed.)		49,99	
Battle Arena Toshinden 2		99,99	
Battle Sport		79,99 *	79,99 *
Battle Stations		89,99	89,99 *
Black Dawn		89,99	89,99 *
Broken Helix		99,99 *	99,99 *
Bubble Bobble	AKTION!	49,99	
Bug! Too			89,99
Bust A Move 2		39,99 *	
Carnage Heart		85,99 *	
Command & Conquer		109,99	109,99
Constructor		89,99 *	
Contra		99,99	
Crash Bandicoot		109,99	
Crow: City of Angels		79,99	79,99
Cyberia	AKTION!	39,99	
Dark Savior			89,99
Daytona USA Championship Edition			109,99
Deadly Skies		89,99 *	89,99 *
Descent 1	AKTION!	39,99	
Descent 2		79,99	
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)		49,99	
Destruction Derby 2		99,99	
Disruptor Special Edition		49,99	
Down in the Dumps		89,99 *	
Dragonheart: Fire & Steel		89,99	89,99
Excalibur		89,99	
Exhumed		89,99	99,99
Fade to Black Classic		49,99 *	
Fighters Megamix			109,99 *
Formel 1		109,99	
FIFA Soccer 96 Classic		49,99 *	
FIFA Soccer 97		89,99	89,99
Frankenstein			79,99 *
Gekka Mugentan			89,99 *
Hardcore 4x4		99,99	
Heart of Darkness			109,99 *
Heaven's Gate		89,99 *	
Hexen		99,99	99,99
Independence Day		**89,99 ***	**89,99 ***
Internat. Superstar Soccer Deluxe		89,99	
In the Hunt		89,99 *	89,99 *
Jewels of the Oracle			89,99 *
Killing Zone	AKTION!	49,99	
Kings Field		85,99	
Krazy Ivan		89,99	89,99 *
Last Dynasty		89,99 *	89,99 *
Legacy of Kain		89,99	
Lifeforce Tenka		99,99 *	
Little Big Adventure		89,99	
Lomax		95,99	
Lost Vikings 2		79,99 *	79,99 *
Magic the Gathering		79,99 *	79,99 *
Manic Karts		89,99 *	89,99 *
Manx TT			109,99
Mass Destruction		89,99 *	
Mechwarrior 2		89,99	
MegaMan X3		89,99 *	89,99 *
Micro Machines V.3		99,99	
Monster Truck		99,99 *	
Motor Toon 2		95,99 *	
Namco Smash Court Tennis		95,99 *	
Nascar Racing '96		89,99 *	
NBA Hangtime		99,99 *	
NBA In the Zone 2		99,99	
NBA Jam T.E.	AKTION!	39,99	
NBA Live '97		89,99	89,99
Need for Speed 1 Classic		49,99 *	
Need for Speed 2		**89,99 ***	
NHL Face Off '97		85,99	
NHL Hockey '97 (EA Sports)		89,99	89,99
NHL Powerplay Hockey		89,99 *	89,99 *
Overblood		89,99 *	
Pandemonium		79,99	
Panzer General 2		89,99 *	
Parodius Deluxe	AKTION!	39,99	
Pinball Graffiti			89,99 *
Player Manager		89,99	
Po'ed		89,99 *	
Porsche Challenge		85,99	
Rage Racer		89,99 *	
Rebel Assault 2		99,99	
Resident Evil (dt.)		89,99	
Return to Zork		89,99 *	89,99 *
Ridge Racer (Platinum Edition)		49,99	
Ridge Racer Revolution		99,99	
Road Rash Classic		49,99 *	
Saturn Bomberman			109,99 *
Sega Worldwide Soccer '97			89,99
Sentient		99,99 *	
Shredfest			89,99 *
Sonic 3D Flickie's Island			99,99
Sonic The Fighters			89,99 *
Soul Blade		**99,99 ***	
Soviet Strike		89,99	89,99
Spider		89,99 *	
Star General		79,99 *	
Suikoden		99,99	
Super Puzzle Fighter 2		69,99 *	69,99 *
Syndicate Wars		89,99 *	89,99 *
Tekken 1 (Platinum Edition)		49,99	
Tekken 2		109,99	
Three Dirty Dwarves			89,99 *
Tomb Raider		89,99	99,99
Toshinden URA			89,99 *
Total NBA '97		85,99	
Tunnel B1		89,99	89,99 *
Twisted Metal 2		95,99	
Vandal Hearts		99,99 *	
Virtua Cop 2			109,99
Virtual Pool		79,99 *	79,99 *
Warwind		79,99 *	
Williams Arcade Greatest	AKTION!	49,99	
Wing Commander 4		**89,99 ***	
Wing Over		89,99 *	
Wipe Out (Platinum Edition)		49,99	
Wipe Out 2097		99,99	
Wreckin' Crew		89,99 *	
WWF Wrestlemania	AKTION!	39,99	
X-COM: Terror from the Deep		95,99	
Zork Nemesis		89,99 *	

Grundgeräte

Grundgeräte	PSX	SAT
Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Sega Saturn incl. Control Pad, Sega Rally und Worldwide Soccer '97		449,99

Zubehör

Zubehör	PSX	SAT
Action Replay Pro	89,99	89,99
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	39,99	59,95
Infrarot-Joypads (2 Stück)	**79,99**	**79,99**
Joypad	ab 29,99	39,99
Lenkrad	ab 99,99	129,95
Link-Kabel	29,99	
Maus	59,95	
Memory Card	ab 29,99	79,99
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99	
Namco Arcade Combat Stick	109,99 *	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99	29,99
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	19,99	19,99

Die neuen Megahits für Sony Playstation:

Vandal Hearts
Sony PSX *
99,99

Lifeforce Tenka
Sony PSX *
99,99



Electronic Arts-Classics:

Fade to Black
Fifa Soccer 96
Need for Speed 1
Road Rash
jeweils für Sony PSX *
je 49,99



Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Unsere Filialen:









Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Steglitz** Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Berlin – Mitte** (NEU! Seit 4.4.97) Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Bernau** (NEU! Seit 9.5.97) Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Bremen** Hanseat.hof 9-Llodyhof Tel.: (0421) 16 80 80	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Hexen

Aus der Nähe betrachtet wirken alle Monster ziemlich unscharf

Einen Tag lang konnten wir Hexen 64 antesten und präsentieren Euch ein somit exklusives Preview.

Die Fenster im Drei- und Vierspieler-Modus bieten nicht den nötigen Überblick, für ein echtes Deathmatch eignet sich ein PC-Netz halt doch am besten

Die blau schimmernde Axt funktioniert nur mit Mana



Auch bei Annäherung an die Wände und Fenster sind keine Pixel zu erkennen

Die amerikanische Softwarefirma id genießt bei der Bundesprüfstelle einen ähnlich guten Ruf wie der Teufel bei der katholischen Kirche, deshalb verwundert es etwas, daß tatsächlich noch ein Spiel der texanischen 3D-Künstler existiert, das in Deutschland nicht indiziert wurde. Die erste ***Hexen***-Version für PC wurde letztes Jahr veröffentlicht, es folgten Umsetzungen für Playstation und Saturn, die mit der hier vorgestellten N64-Variante den identischen Levelaufbau gemein haben. Logischerweise hat sich auch an der Story nichts geändert: Drei tapfere Helden machen sich auf den Weg, um Korax, den zweiten der drei Schlangenreiter zu besiegen (der erste Schlangenreiter hat den inzwischen indizierten Vorgänger nicht überlebt). Zu diesem Zweck dringen sie in die Korax-Domäne ein, wo sie unglücklicherweise getrennt werden. Ihr übernehmt entweder die Rolle von Baratus dem Krieger, Daedolon dem Magier oder Parias dem Geistlichen auf der Jagd nach Korax. Falls Ihr Euch einmal für eine Figur entschieden habt, könnt Ihr im Spiel nicht mehr wechseln, außer Ihr beginnt ganz von vorne. Für jeden Charakter empfiehlt sich eine andere Spielstrategie, da sie unterschiedliche Fähigkeiten besitzen, andere Waffen benutzen und über verschiedene Kampfstile verfügen. Bestimmte Gegenstände haben außerdem mehrere Wirkungen abhängig davon, wer sie in der Hand hält. Baratus ist der schnellste und stärkste der drei Helden, mit seinen weiten Sprüngen passiert er auch Hindernisse, die für die beiden anderen unüberwindlich wären. Allerdings kann er seine Gegner nur im Nahkampf besiegen, da Ihm die magische Ausbildung fehlt. Daedolon ist körperlich zwar eher schwach, er vernichtet seine Kontrahenten dafür mit mächtigen Zaubersprüchen, die er aus weiter Entfernung aktiviert, um so Korax Schergen gar nicht erst an sich rankommen zu lassen. Ihm mangelt es an Baratus´ Schnelligkeit, und seine Rüstung läßt ebenfalls zu wünschen übrig. Parias ist halb Krieger, halb Magier, in ihm vereinen sich die Fähigkeiten beider Gruppen. Seine Möglichkeiten in allen Disziplinen liegen zwischen denen von Baratus und Daedolon, man könnte ihn also als Allrounder bezeichnen. Nachdem Ihr Eure Figur gewählt habt, stehen Euch fünf Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Im Gegensatz zu ***Doom 64*** bietet ***Hexen 64*** auch eine Deathmatch-Option an, bei der bis zu vier Mitspieler mit- oder gegeneinander antreten, wobei sich der Bildschirm im Zweispielermodus horizontal teilt, während bei drei oder vier Teilnehmern vier kleine Fenster auf dem Screen erscheinen. Beim Deathmatch lassen sich die Monster deaktivieren, der zu spielende Level einstellen und ein Zeitlimit für jede Stage bestimmen. Ob ein Deathmatch Sinn macht, wenn man mit einem Blick erkennt, wo sich der Geg-



Die Farben wirken viel intensiver als bei PSX und Saturn

Die Informationstafel am unteren Bildschirmrand läßt sich auch ausblenden

Nicht besonders übersichtlich und informativ – die Karte von Hexen 64

Die deutsche Version von Hexen 64 soll im Juli mit deutschem Bildschirmtext und Sprachausgabe erscheinen.

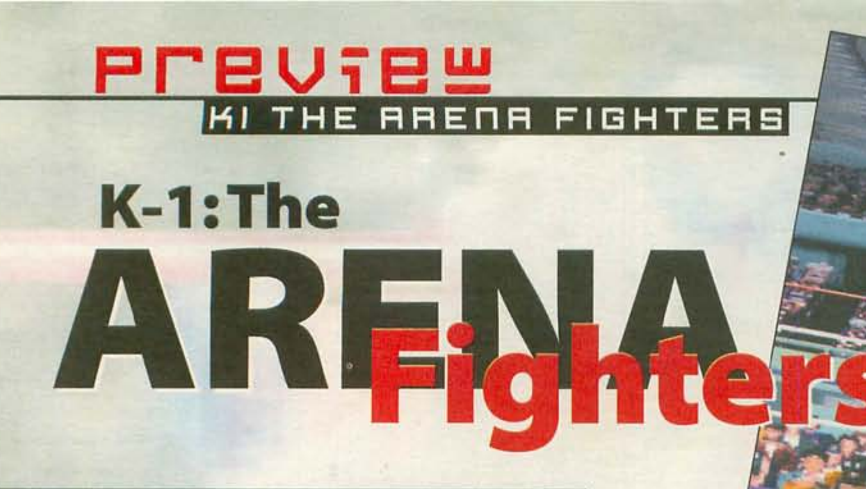
ner befindet, muß jeder für sich selbst entscheiden. Auf jeden Fall empfehle ich mindestens einen 70er Bildschirm, denn das Fenster ist doch arg klein. Das Optionsmenü bietet noch weitere Einstellmöglichkeiten, unter Filter läßt sich das Mip Mapping für Monster ausschalten, das dafür sorgt, daß auch bei Annäherung an Mauern oder Gegenstände keine Pixel zu erkennen sind. Leider wirken alle Bestandteile des Spiels als Folge des Mip Mappings, also auch alle Gegner, etwas unscharf, darum läßt sich diese Funktion für Monster deaktivieren. Die Informationstafel am unteren Bildschirmrand läßt sich ausblenden und die Lautstärke der Soundeffekte und Musik anpassen. Die Statusleiste beinhaltet Euren Gesundheitszustand, den Manazähler, den zum Gebrauch bereiten Gegenstand aus Eurem Vorrat, gesammelte Waffenteile, Euren Rüstungsgrad und die Lebenskette. Bestimmte Waffen benötigen blaue oder grüne Mana (magische Energie), um eingesetzt werden zu können. Jede Figur kann außerdem eine spezielle Waffe benutzen, die allerdings in mehrere Teile zerbrochen ist, die Ihr einsammeln müßt. Zwei Methoden der Steuerung haben die Entwickler vorbereitet, mit dem Analogstick oder dem Richtungskreuz, leider dürft Ihr die Joypadtasten nicht beliebig belegen. Wer schon mit ***Doom 64*** oder ***Mario 64*** Erfahrung gesammelt hat, wird die analoge Kontrolle bevorzugen. Mit Inhilicons Schwingen des Zorns könnt Ihr während des Spiels sogar fliegen, die Steuerung ist hier allerdings etwas umständlich. Der Levelaufbau wurde nicht linear gestaltet, Korax´ Festung besteht aus mehreren Zentren, die Euch Zugang zu verschiedenen Stages erlauben. Normalerweise müßt Ihr in den untergeordneten Spielabschnitten verschiedene Rätsel lösen, Schalter aktivieren und Gegenstände finden, bevor Ihr schließlich zu höheren Levels zugelassen werdet. Die zahlreichen Türen öffnet Ihr auf verschiedene Arten, mit schöner Regelmäßigkeit findet Ihr unterschiedliche Schlüssel, vielleicht wird das Schloß auch durch einen Schalter entriegelt oder Ihr müßt ein bestimmtes Monster ausschalten. Ab und zu trefft Ihr auf einen Teleporter, von dem zwei unterschiedliche Versionen in Korax´ Festung existieren, die Kurzstrecken-Variante, die Euch nur innerhalb des momentanen Levels versetzt, und der Interlevel-Teleporter, der Euch in eine andere Stage beamt. Im Verlauf des Spiels erweitert Ihr Euer Arsenal durch stärkere Wafen, die Ihr aufsammelt. Baratus freut sich z.B. über Timons Axt und Quietus, ein extrem durchschlagsstarkes Runenschwert. Parias Schlangenstab benötigt blaues Mana, mit dem Feuersturm grillt Ihr Eure Gegner auf heißer Flamme. Daedolons Blutrache ist ein mehrteiliger Zauberstab, der mehrere Kugeln verschießt, die zielsicher Ihr Opfer verfolgen. Der Todesbogen läßt Säulen aus reiner Energie erscheinen, die Monster mit tödlicher Gewalt treffen. Schlampigerweise hat Korax in seiner Behausung weitere, für Euch nützliche Gegenstände herumliegen lassen, mit denen Eure Lebensenergie und Manavorrat auffrischt, für zusätzliches Licht sorgt oder Eure Rüstung verbessert. Bestimmte Objekte hebt Ihr Euch am besten für Notfälle auf, die Repulsionsscheibe dient als eine Art Schutzschild und stößt Monster, Geschosse und sogar Zaubersprüche innerhalb eines bestimmten Radius um den Körper ab. rz

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Hexen 64
Genre:	3D-Action
Hersteller:	GT Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:

Juli 1997



K-1: The ARENA Fighters

Bloodsport! In T-HQs „K-1"-Turnier treffen knallharte Kämpfernaturen aufeinander, die im Boxring keine Gnade kennen

Der hat gesessen: Ein erster Knock-Out steht kurz bevor



Das K-1-Kräftemessen wird in einem Boxring ausgetragen

Hier seht Ihr einen FMV-Schnipsel aus dem kurzen Intro

Es ist soweit! Das ausverkaufte Stadium ist bis zum Rand gefüllt. Die Zuschauer toben schon auf den Plätzen. Zwei Kontrahenten befinden sich auf dem Weg zum Ring. Dann endlich, der erste Gongschlag ertönt und das ungewöhnlichste Vollkontakt-Turnier der Welt nimmt seinen nervenaufreibenden Anfang. Bei *K-1: The Arena Fighters* steigt Ihr in die schweißgetränkten Shorts von durchtrainierten Allround-Kämpfern, die aus den unterschiedlichsten Ländern stammen. Der spezielle „K-1"-Kampfstil ist eine Mixtur aus den vier Martial-Arts-Disziplinen: „Kickboxing", „Karate", „Kempo" und „Kung Fu". Gekämpft wird dabei in einem regulären Boxring. Zuerst habt Ihr jedoch die Möglichkeit, unter mehreren Spielmodi zu wählen. Im Zwei-Spieler-Modus geht Ihr auf Euren menschlichen Gegenspieler los. Der Weg zur Weltspitze läßt sich auch im „AI Mode" erarbeiten. Hier habt Ihr die Chance, den eigenen Vorstellungen entsprechend einen Fighter zu kreieren, dessen Einstellungen sich auf Memory-Card abspeichern lassen. Insgesamt stehen Euch acht real existierende Kämpferpersönlichkeiten zur Auswahl. Alle Sportler-Akteure unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Kraft, Geschicklichkeit und Verteidigung. Pro Kampf liegen vier blutige Runden vor Euch – es sei denn, der Schlagaustausch entscheidet sich schon im voraus durch einen kräfteabhängigen Knockout oder einen technischen K.O. (wenn ein Kämpfer dreimal pro Runde zu Boden geht). An Schlägen stehen Euch Haken, Kicks und daraus resultierende Combos zur Verfügung. Ihr verteilt kurze Geraden, Magenschwinger, Aufwärtshaken und klammert Euch nach bester Wrestling-Manier am Gegner fest. Für flotte Knock-Out-Versuche gibt es sogar einige Special Moves – landet der Extraschlag im Ziel, schrumpft die Energiesäule Eures Gegenübers schneller. Zwei Balken zeigen dabei die verbleibende Stärke und Kraftreserven der im Ring befindlichen Kick-Boxer an. Das Kampfgeschehen wird aus einer 3D-Ansicht, der Ring von der „fliegenden" Kameraperspektive aus gezeigt, mit eingebautem Autozooming. Je nach der Bewegung der Kämpfer dreht er sich um 360 Grad und ermöglicht dadurch immer die beste Perspektive. Ziel Eurer K-1-Karriere ist es, Euch den schwarzen Champion-Gürtel zu erkämpfen, der Euch nach erfolgreichem Absolvieren aller Runden als wohlverdienter Preis verliehen wird.

ws



Acht gut trainierte Kämpfernaturen stehen für den kompromißlosen K-1-Wettbewerb bereit



In K-1: The Arena Fighters verhauen sich edel animierte Polygon-Sportler mit Händen und Füßen

INFO

System:	Playstation
Name:	The Arena Fighters
Genre:	Kampfsimulation
Hersteller:	T-HQ
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst 1997

KOMPLETT NEU

ÜBERARBEITETE PLAYSTATION™ VERSION
VOLLDEUTSCHE VERSION

MECHWARRIOR® 2

31ST CENTURY COMBAT

48 VERNICHTENDE MISSIONEN:

BEINHALTET DIE 32 ORIGINAL MISSIONEN PLUS 16 BRANDNEUE MISSIONEN, SPEZIELL FÜR DIE PLAYSTATION UND DEN SATURN ENTWICKELT.

SCHNELLE, SPANNENDE ENDZEIT-ACTION:

MIT NEUER, SCHNELL REAGIERENDER STEUERUNG UND GEWALTIGEN POWER-UPS, INKLUSIVE UNVERWUNDBARKEIT, SCHUSSRATEN-ERHÖHUNG UND UNSICHTBARKEIT.

32-BIT-GRAFIK-POWER:

DAS HAUT DICH UM! REVOLUTIONÄRE 3D-GRAFIK, DIE ALLES AUS DEINEM 32-BIT-SYSTEM HERAUSHOLT.











This official seal is your assurance that this product meets the highest quality standards of Sega™. Buy games and accessories with this seal to be sure that they are compatible with the Sega Saturn™ System.



Im Exklusiv-Vertrieb von



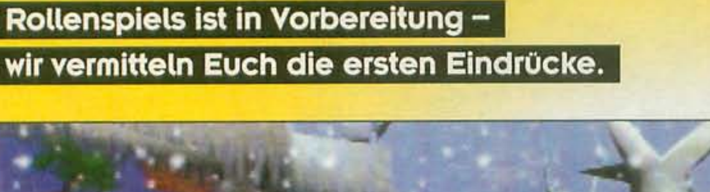
www.activision.comMechWarrior 2



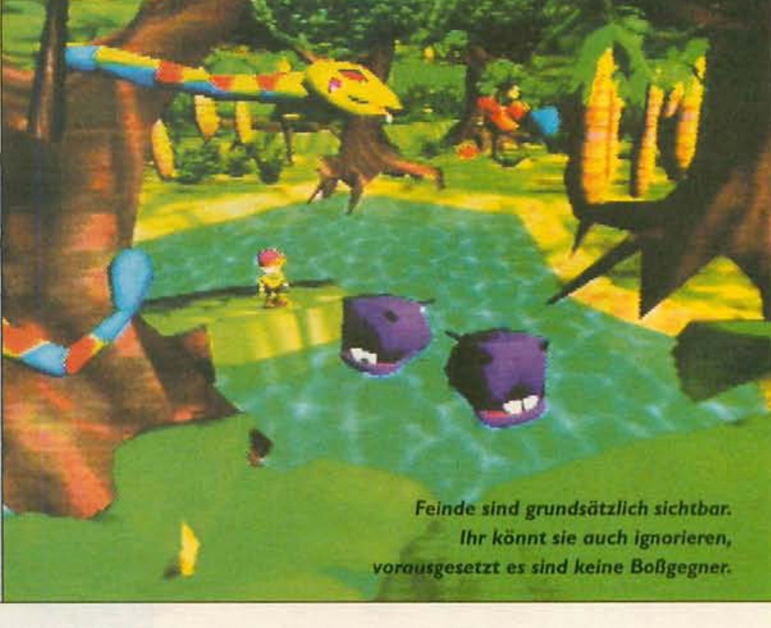
Mother 3



In Städten könnt Ihr wie üblich Eure Einkäufe tätigen



Der Nachfolger eines Japano-Kult-Rollenspiels ist in Vorbereitung – wir vermitteln Euch die ersten Eindrücke.

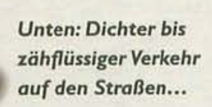


Feinde sind grundsätzlich sichtbar. Ihr könnt sie auch ignorieren, vorausgesetzt es sind keine Boßgegner.

Seltsame Gestalten bevölkern die polygone Welt



Unten: Dichter bis zähflüssiger Verkehr auf den Straßen...



Die Gegner sind generell Tiere

Ein Kult-Rollenspiel, das in unseren Breitengraden eher unbekannt ist, bekommt einen Nachfolger fürs Nintendo 64. Die Rede ist von **Mother 3**, neben ***The Legend of Zelda 64*** das zweite Action Rollenspiel fürs Nintendo 64 aus dem Hause Nintendo. Der Vorgänger **Mother 2**, seinerzeit noch ein reines Rollenspiel, war vor ca. zwei Jahren fürs Super Nintendo erschienen und kam unter dem Titel **Earthbound** sogar in den USA auf den Markt. Jetzt, im Zeitalter der 64-Bit-Spiele, präsentiert sich die Grafik in einem Polygon-Gewand. Innerhalb dieser dreidimensionalen Welt kann sich die Heldenfigur frei bewegen, ähnlich wie in **Super Mario 64**. Änderungen Bezüglich des Spielprinzips wurden bei dieser Gelegenheit ebenfalls vorgenommen. Bisher spielte eine Gruppe von Kids die Hauptrolle in diesem Rollenspiel-Klassiker. Auch die Zeit, in der die Handlung spielte, war sowohl auf dem NES als auch auf dem Super Nintendo grundsätzlich auf die Gegenwart fixiert. Anders hier. Für **Mother 3** stehen Euch als Spieler zunächst vier Helden-Charaktere zur Verfügung, die Eure Kampftruppe bilden. Doch offensichtlich sind nicht nur Kids die großen Helden im Spiel. Später im Handlungsverlauf werden weitere Charaktere hinzustoßen, die Ihr ebenfalls selbst steuern könnt. Der Grundsatz, Kids als Helden agieren zu lassen, wurde kurzum fallengelassen, so daß sich unter den Truppenmitgliedern auch Erwachsene (wie der Handelsreisende) und sogar Tiere (Salsa, der Affe) befinden. Auch die Welt, in der unsere Helden ihre Abenteuer bestehen müssen, ist nicht mehr die vertraute heimische, sondern eine fremdartige Welt mit einem futuristischen oder gar mystischen Touch, die garantiert nicht in die Gegenwart gehört. Die Fortbewegungsmittel wie das Pork-Bean Schwebeauto, mit dem Ihr größere Entfernungen meistert, erinnern teilweise an jene in Science Fiction Filmen aus den 50er Jahren. Die Entwürfe stammen übrigens von M. Itoh, einem bekannten japansichen Manga Zeicher, der auch alle anderen Grafikvorlagen für die Spielegrafik lieferte. Darüber, wie das eigentliche Spielsystem aussehen wird, konnte Nintendo Japan noch keine konkreten Angaben machen, doch es

MOTHER 3

Die Helden-Charaktere

Diese 4 Charaktere gehören zunächst zu Eurer Truppe



Duster ist ein Nachtarbeiter, der an chronischer Müdigkeit leidet

Der Handlelsreisende wandert mit seinem Affen Salsa von Stadt zu Stadt und verkauft seine Produkte

Ryuka ist ein Junge, der Tiere und Abenteuer über alles liebt



Eure Truppe hat sich im Walde verirrt. „Was ist das überhaupt für eine Pipeline?"

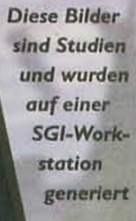
wird erwartet, daß sich **Mother 3** diesmal mit dem Analog-Joypad wie ein Action Adventure steuern läßt. Die Monster haben generell die Gestalt von Tieren und werden stets auf dem Bildschirm sichtbar sein, so daß es Euch überlassen ist, Euch ins Kampfgetümmel zu stürzen oder ihnen aus dem Weg zu gehen. Da sich das Spiel noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, existiert noch kein fester Release-Termin. Und natürlich steht auch noch nicht fest, ob **Mother 3** für den amerikanischen oder gar deutschen Markt umgesetzt wird. Wünschenswert wäre es allemal... *tet*

INFO

System: Nindendo 64
Name: Mother 3
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: 1997



Die neuen Nintendo-64-Spiele von Konami tragen altbekannte Namen. Dahinter steckten jedoch vollkommen neue Spielkonzepte.



Diese Bilder sind Studien und wurden auf einer SGI-Workstation generiert



Kämpfe finden in einer dreidimensionalen Umgebung statt

Cornel Reinhalt kommt grundsätzlich ohne Waffen aus. Er kann sich in einen Wolf verwandeln.

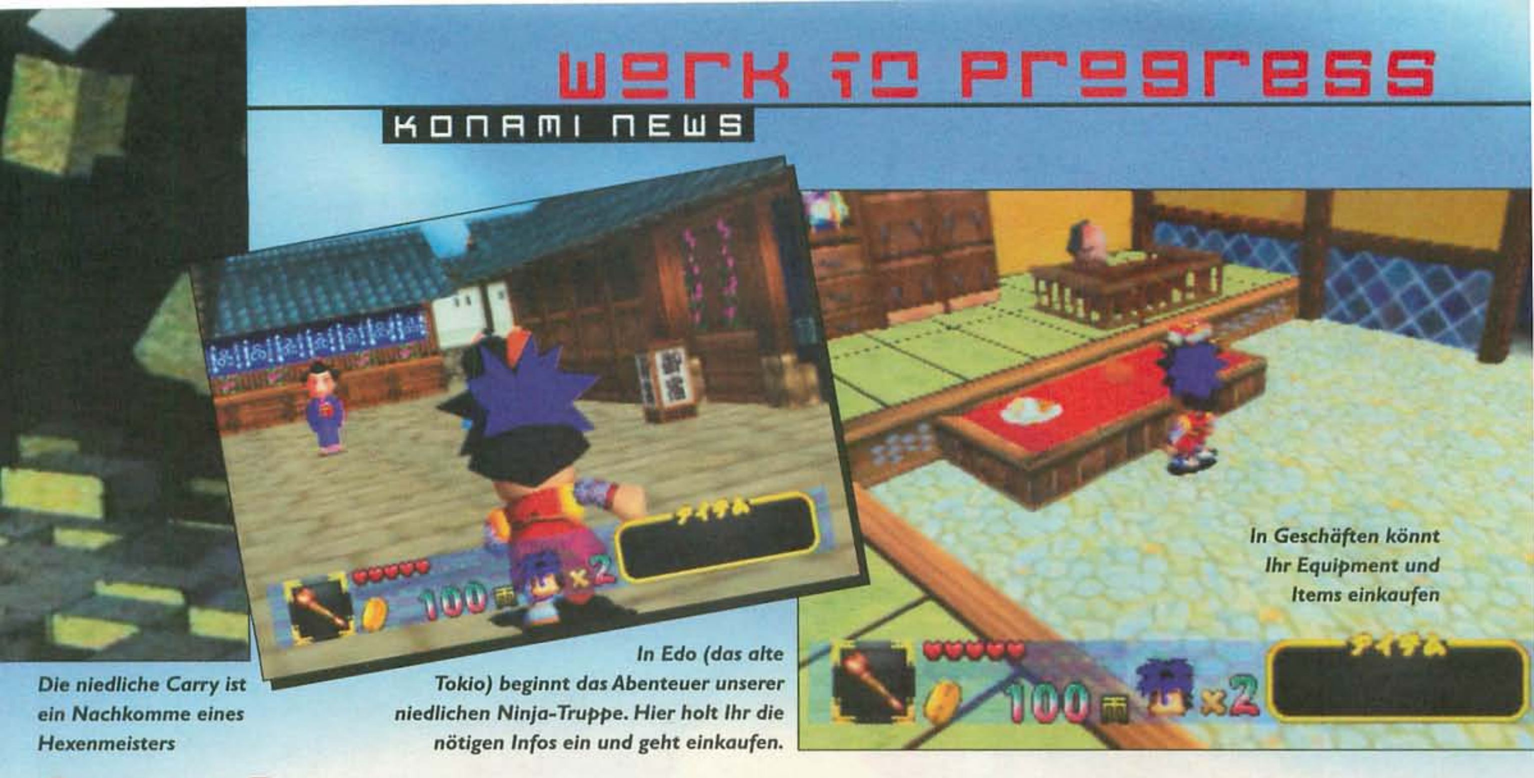
Castlevania 3D

Einer der Klassiker aus dem Hause Konami, der auch bei uns bestens bekannt ist, erfährt eine Rundumerneuerung bezüglich des Spielsystems und erscheint als Nintendo-64-Titel. **Castlevania 3D** ist die neueste Umsetzung eines Spiels, das auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Angefangen mit der NES-Version aus dem Jahre 1980 zählt die Serie bereits 12 Teile und präsentiert sich, wie der Arbeitstitel schon erahnen läßt, zum ersten Mal im 3D-Outfit. Auf den ersten Blick erinnern die Bilder (zur Zeit noch als Studien auf SGI-Entwicklermaschinen) an welche aus dem Action Adventure **The Legend of Zelda 64**. Man kann sich eine ungefähre Vorstellung davon machen, auf welches Spielkonzept **Castlevania 3D** baut. Gemäß der Tradition wird es auch diesmal ein Actionspiel, in dem es heißt, den Erzfeind der Menschheit, nämlich Dracula zur Strecke zu bringen. Und ebenfalls traditionsgemäß, begibt sich ein Sprößling des Vampire-Killer-Clans Belmond auf die Jagd nach dem Bösen. In der Rolle von Syunider Belmond betretet Ihr das Schloß des blutsaugenden Bösewichts Vlad Prakul Bassarab und erlebt fortan ein Abenteuer in einer 3D-Polygon-Umgebung, in der Ihr Euch per Analog-Joystick vollkommen frei bewegen dürft. Als Waffe stehen Euch neben der Peitsche die bekannten Items zur Verfügung, die Ihr während Eurer Reise aufnehmen könnt. Heilige Kreuz-Wurfgeschosse und Weihwasser sind somit ebenfalls wirksame Waffen, mit denen Ihr Euch den Weg durch die dunklen Gänge und Räume freikämpft. Neben dem Belmond-Sprößling habt Ihr drei weitere Charaktere zur Auswahl, die Ihr selbst steuern könnt. Der Werwolf und Berserker Cornel Rinehalt, der sich in einen Wolf verwandeln kann, und somit ohne Waffen auskommt, Carry Eastfeeld, ein Mädchen mit übernatürlichen Zauberkräften, und schließlich Coller, ein Frankenstein-Monstrum, das sich durch enorme Muskelkraft auszeichnet und eine Pistole als Waffe mit sich führt. Je nach dem, welche Charaktere Ihr zu Beginn des Spiels auswählt, ändert sich nach dem Multi-Scenario-Prinzip die Handlung und sorgt so für reichlich Abwechslung.

Das Wahrzeichen eines Vamipre Killers: Mit einer Peitsche als Hauptwaffe jagt Syunider Belmond Vampire und andere Monster

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Castlevania 3D
Genre:	3D-Jump'n Run
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	Anfang 1998
Deutschland:	keine Angaben



Die niedliche Carry ist ein Nachkomme eines Hexenmeisters

In Edo (das alte Tokio) beginnt das Abenteuer unserer niedlichen Ninja-Truppe. Hier holt Ihr die nötigen Infos ein und geht einkaufen.

In Geschäften könnt Ihr Equipment und Items einkaufen

Goemon 5

Der zweite Konami-Titel ist zumindest in Japan ebenfalls bekannt wie ein bunter Hund und ist ein Nachfolger des bei uns als **Mystical Ninjas** vorgestellten SNES-Titels aus dem Jahre `93. Viel Zeit ist seitdem vergangen und auch der fünfte Teil von ***Goemon*** (japanischer Original-Titel) hat eine Rundum-Erneuerung erfahren. Auch hier befindet Ihr Euch in einer komplett dreidimensionalen Welt und durchlebt eine Reise durch das mittelalterliche Japan. Held der Geschichte ist Goemon, ein kopffüßiger Ninja, der abermals die Stadt Edo (das alte Tokyo) vor den Klauen eines übermächtigen Mecha-Gegners bewahren muß. Auch in diesem Spiel dürft Ihr aus vier verschiedenen Charakteren wählen, zwischen denen Ihr während des Spieles jederzeit umschalten könnt. Jeder hat seine Vorzüge, die Ihr zum Meistern der **Super Mario 64**-ähnlichen Stages benötigt. Neben Titel-Held Goemon, der mit seiner Pfeife alle Gegner niederknüppelt, sind sein bester Freund Ebisu-Maru, der Mecha-Ninja Sasuke und das Ninja-Mädchen Yae-Chan mit von der Partie.



Goemon Impact in voller Aktion

Kämpfe funktionieren ähnlich wie bei Super Mario 64

Ihr seid von einem Gegner entdeckt worden

Lautlos und tödlich: Ihr überwältigt einen Wachposten

Genau wie bei den Vorgängern können zwei Spieler gleichzeitig am Spiel teilhaben, wobei Ihr in den Städten vornehmlich einkaufen und außerhalb der Stadtmauern Monster verkloppen dürft. Auch der Riesen-Mecha-Roboter Goemon-Impact steht Euch zu Duell-Zwecken zur Verfügung. Dabei sitzt Ihr im Cockpit des Roboters und betätigt per Tastendruck die beiden Arme und die Münz-Kanone. Damit prügelt Ihr Euch buchstäblich den Weg frei, vornehmlich gegen Boßgegner wie den Sengoku-Kabuki-Roboter. Den Unterschied zu den Vorgängerversionen seht Ihr am Cockpit-Fenster, das nun einen größeren Winkel abdeckt. Die Sicht ist nicht mehr starr nach vorne verankert, sondern läßt sich auch seitlich nach links oder rechts schwenken. In den normalen Stages, wo Ihr Goemon und seine Freunde per Analog-Joystick steuert, ändert Ihr die Sicht bzw. zoomt Ihr hingegen mit den gelben C-Butons, wobei Ihr die R-Taste gedrückt hält. Grundsätzlich befindet sich die Kamera jedoch direkt hinter dem Helden. In der vorliegenden Version konnte man dabei per A-Taste springen, mit der B-Taste die Waffen einsetzen und schließlich mit dem Z-Trigger Kriechbewegungen ausführen. Welche Special-Moves und Zusatzfunktionen noch eingebaut werden, steht zur Zeit noch nicht fest, da sich die vorliegende Version von **Goemon 5** noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Goemon 5
Genre:	3D-Jump´n Run
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	1997
Deutschland:	keine Angaben

Metal Gear Solid

Für die Playstation plant Konami ein 3D-Actionspiel, das stark an **Resident Evil** von Capcom erinnert. Doch tatsächlich handelt es sich hierbei um einen Nachfolger eines MSX2-Spiels, das bereits vor 10 Jahren erschienen war. Die Grundidee lieferte Produzent H.Kojima, der auch die Konami-Adventure-Spiele **Snatchers** und **Policenauts** entwickelt hatte. Nicht verwunderlich, daß auch **Metal Gear Solid** in eine spannende Handlung eingebettet ist. Eine Gruppe von Terroristen hat einen Nuklear-Lagerkomplex unter ihre Fittiche gebracht und bedroht den Weltfrieden. Eure Aufgabe ist es, als Einmann-Kommando gegen diese Gesetzlosen vorzugehen und sie zu eliminieren. Ihr betrachtet dabei das Geschehen aus einer fest vorgegebenen Perspektive. Je nach Situation (z.B. in Kampfsituationen) schaltet diese jedoch um in die Ich-Perspektive. Grundsätzlich allerdings müßt Ihr Euch den Weg durch die Lagerhallen bahnen, ohne vom Gegner entdeckt zu werden. Gedankenlos durch die Gegend ballern ist also nicht angesagt. **Metal Gear Solid** ist in Japan zweifellos eines der am heißesten ersehnten Action-Titel für die Playstation. *tet*

INFO

System:	Playstation
Name:	Metal Gear Solid
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	1997
Deutschland:	keine Angaben

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Titel		Preis
Casper	dt	*119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lufia	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	109.00
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	109.99
Realm	dt	79.99
Schlümpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Lost Vikings 2	dt	69.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
Newman-H. Indy Car	dt	39.99
Oscar	dt	69.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	39.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Titel		Preis
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Ferrari Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	34.99
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Energy Pack	dt	29.00

Nintendo 64

Titel		Preis
Blade & Barrel	dt	* 139.00
Clayfighter 3	dt	* 149.00
Descent 64	dt	* 149.00
Goemon	dt	* 139.00
Hexen	dt	* 159.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	* 139.00
Joust X	dt	* 159.00
Killer Instinct	dt	149.99
Mario Kart 64	dt	* 89.00
NBA Hangtime	dt	* 129.00
Pilot Wings	jp	169.99
Pilot Wings 64	dt	109.00
Robotec	dt	149.00
Robotron X	dt	* 159.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	uk	139.00
Turok	dt	139.00
Wargods	dt	* 169.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Great. Hockey	dt	* 129.00

Nintendo 64-Zubehör

Titel		Preis
Antennenkabel N64	dt	49.00
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	69.00
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 gelb	dt	54.99
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Memory Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 1 Meg	dt	49.99
Memory Card 5 Meg	dt	79.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
S-Video Kabel N64	dt	29.00
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spieberа.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	89.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Mega Drive

Titel		Preis
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	89.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Footb.97	dt	89.99
NBA Live 97	dt	89.99
NHL Hockey 97	dt	89.99
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Comix Zone	dt	49.99
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Defense	uk	19.99
Earth Worm Jim	dt	49.99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	dt	29.99
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Normy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	19.99
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Skidmarks	dt	39.99

TOP SPIEL DES MONATS



Rebel Assault 2 dt 89.00

Titel		Preis
Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

Titel		Preis
Joypad JT 464 Action	dt	13.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99

Sony PSX

Titel		Preis
A-Train (AIV Global)	dt	99.99
Atari Arcade Greates	dt	74.99
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Sport	dt	89.00
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Bubble Bobble 2	dt	* 84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	84.99
Crypt Killer	dt	99.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	79.99
Dawn of Darkness	dt	99.00
Descent 2	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	* 89.00
Dragonheart	dt	79.99
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	84.99
F1	dt	109.00
Fifa Soccer 97	dt	84.00
Gene Wars	dt	* 89.00
In the Hunt	dt	79.99
Independence Day	dt	* 84.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	* 99.00
Isnogud	dt	* 89.00
Last Dynasty	dt	* 89.99
Legacy of Kain	dt	89.00
Little Big Advent.	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Museum Piece 3	dt	84.99
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	* 89.99
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Face Off 97	dt	84.99
NHL Hockey 97	dt	89.00
NHL Powerplay Hockey	dt	84.00
Novastorm	dt	89.00
Onside Soccer	dt	79.99
Pandemonium	dt	79.99
Perfect Weapon	dt	* 89.00
Player Manager	dt	79.99
Porsche Challenge	dt	84.99
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Quest for Fame	dt	* 94.00
Rage Racer	dt	* 99.00
Rayman 2	dt	94.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil	dt	89.00
Resident Evil 2	dt	* 99.00
Return to Zork	dt	* 89.00
Road Rage	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	89.00
Sampr. Extreme Ten.	dt	89.00
Samurai Showdown 3	dt	84.99
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Space Jam	dt	79.99
Spider	dt	84.00
Spiral Saga	dt	* 99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Star Gladiator	dt	79.99
Street Racer	dt	89.99
Suikoden	dt	99.00
Supersonic Racer	dt	79.99
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	109.00
Tempest X3	dt	79.99
Tenka Lifeforce	dt	99.00
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Total NBA 97	dt	84.99
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	* 99.00
Twisted Metal 2	dt	89.00
V-Rally	dt	* 89.00
Viewpoint	dt	79.99
Virtual Tennis	dt	84.99
Warhammer ISdgR	dt	89.00
Wing Commander 4	dt	* 89.00
X2 Project	dt	89.99
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	* 89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Titel		Preis
Air Combat Platinum	dt	49.00
Alien Trilogy	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Cyberspeed	dt	44.99
Cyberia	dt	59.99
Destruction Derby 1	dt	49.00
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	64.99
Iron & Blood	dt	59.99
Olympic Soccer	dt	49.99
Olympic Games	dt	49.00
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00
Wipe Out 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Titel		Preis
Game Bust./Action R	dt	79.99
Gamster Lenkrad PSX	dt	129.99
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o.Spiel	dt	289.00
Memory Card & Pad	dt	79.99

Saturn

Titel		Preis
Alien Trilogy	uk	89.00
Alien Trilogy	dt	79.99
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Monsters	dt	79.99
Battle Sport	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt	* 89.99
Casper	dt	79.99
Castlevania - Bloodl	dt	* 89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Cyberia	dt	79.99
Daytona USA Cha.Ed.	dt	99.00
Dragonheart	dt	79.9
Exhumed	dt	84.9
Fifa Soccer 97	dt	89.0
Frankenstein	dt	* 89.0
Galactic Attack	dt	79.9
Heart of Darkness	dt	99.9
Impact Racing	dt	89.0
Iron Man XO	dt	79.9
Iron & Blood	dt	89.0
John Madden F.97	dt	79.9
Last Dynasty	dt	89.0
Lemmings 3D	dt	84.0
Lost Vikings 2	dt	89.0
Magic the Gathering	dt	89.0
NBA Jam Extreme	dt	79.9
NBA Live 97	dt	89.0
NHL Hockey 97	dt	79.9
NHL Powerplay Hockey	dt	89.0
Off World Intercept.	dt	84.0
Psychic Force	dt	89.0
Rayman 2	dt	94.0
Return Fire	dt	89.0
Return to Zork	dt	* 89.0
Rise of the Robots 2	dt	79.9
Road Rash	dt	79.9
Sonic the Fighters	dt	89.9
Soviet Strike	dt	89.0
Space Jam	dt	89.0
Streetfighter Alp.2	dt	79.9
Swagman	dt	89.0
Tempest 2000	dt	89.0
Theme Hospital	dt	* 89.0
Tomb Raider	dt	94.0
Tunnel B1	dt	74.9
Valora Valley Golf	dt	89.0
Virtua Cop 2	dt	89.0
Virtual Baseball	dt	* 89.0
Virtua Fighter 2	dt	89.9
Whizz	dt	89.0
WWF in Your House	dt	79.9
WWF Wrestlemania	dt	79.9
Zork Nemesis	dt	89.0

Saturn-Sonderangebote

Titel		Preis
Bubble Bobble	dt	64.9
Fifa Soccer 96	dt	44.9
Hi Octane (DA)	dt	39.9
NBA Jam Tournament	dt	69.0
Parodius Deluxe	dt	39.9
Primal Rage	dt	49.0
Revolution X	dt	69.9
Shock Wave Assault	dt	39.9
Streetfighter Alpha	dt	69.9
Theme Park (kp.dt.)	dt	44.9
Victory Goal	dt	39.9
Virtua Fighter Kids	dt	69.9
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.9
Virtua Racing	dt	39.9
X-Men:Children o.t.A	dt	69.9

Saturn-Zubehör

Titel		Preis
Antennenkabel Saturn	dt	39.0
Game Bust./Action R	dt	79.9
Joypad Game Partner	dt	34.0
Netzkabel für Saturn	dt	9.0
Saturn+Rally&WWS 97	dt	429.0
Sega Saturn o. Spiel	dt	339.0
Universal Adapter	dt	44.9
Verlängerung Joypad	dt	19.0

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 Münch
Tel. 089/546 0 30
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uh

The Legend of Zelda 64

Die Entwicklung von Zelda 64 scheint sichtlich voranzuschreiten. Nintendo offenbart mehr und mehr Details.



Das grafisch beeindruckendste Zelda-Spiel aller Zeiten

Während Link sich den Weg freikämpft, wacht eine Fee über seinem Kopf

Hallo, Süße! Lust auf einen Spaziergang in einem Dungeon?

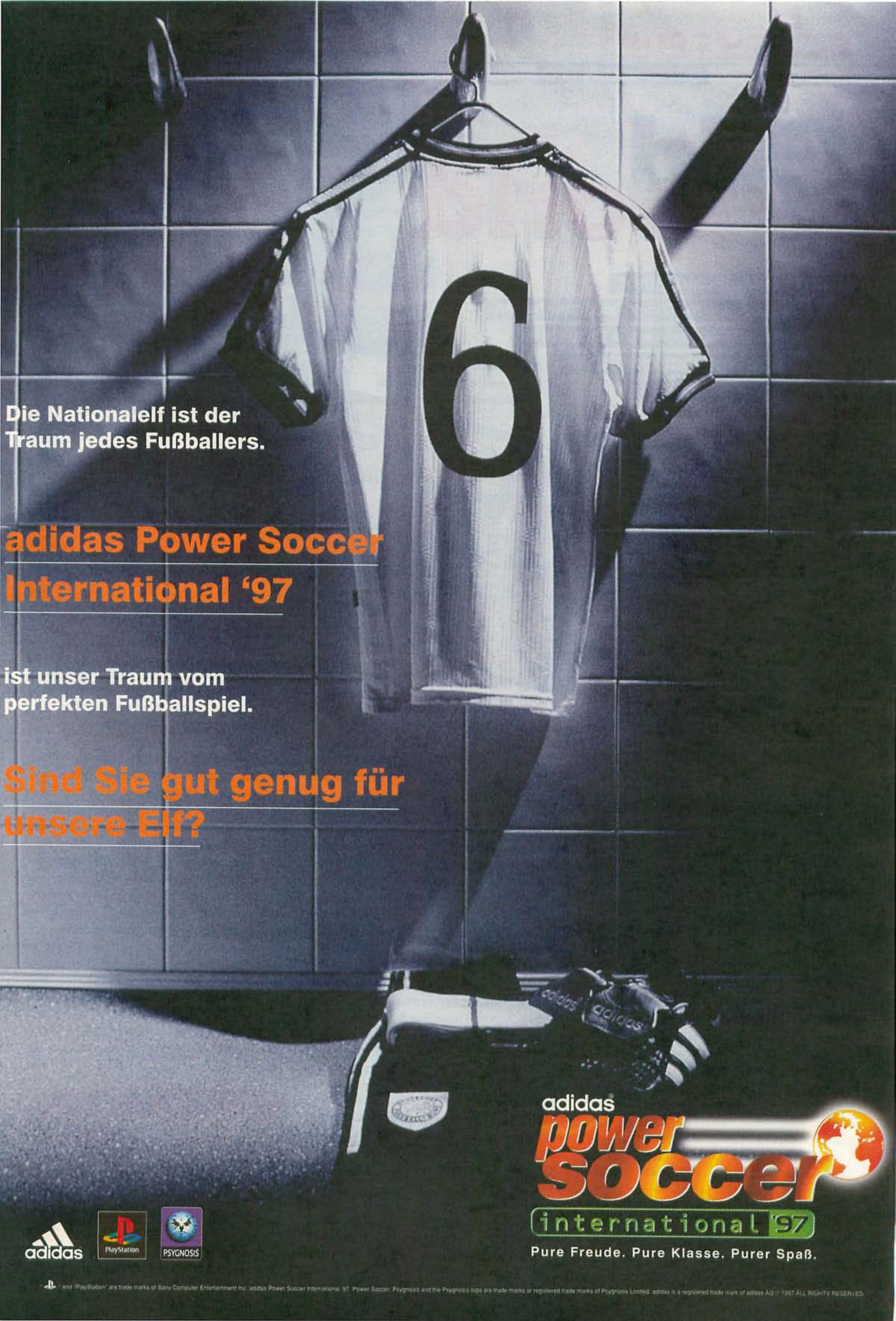
David gegen Goliath: Ein riesiges Ungeheuer stellt sich dem Kampf

Auch in der 64-Bit-Version gibt`s Pfeil und Bogen als Waffe

Nintendos Vorzeigetitel zeigt sich nun, zumindest grafisch, in einem ziemlich beeindruckenden Gewand. Nicht nur, daß unser Held Link einer Schönheitskur unterzogen wurde, einige Bildschirmelemente wurden seit der Shoshinkai-Messe im letzten Jahr hinzuaddiert, die beispielsweise die Waffenart oder die Anzahl der Munition anzeigen. Auch eine leuchtende Elfengestalt, die wir bereits aus den Vorgängerversionen kennen, schwebt nun über dem Kopf von Link. Diese hatte z.B. in **The Legend of Zelda** fürs Super Nintendo die Aufgabe, unserem Helden mit Heilsprüchen auszuhelfen. Auch einige der Monster erkennen wir in der 64-Bit-Version wieder. Der Oktopus-artige Octalock war auch in der Super-Nintendo-Version vertreten. Das Kampfsystem scheint ebenfalls nach und nach konkrete Formen anzunehmen. Neben Schwert und Schild, was Ihr in sinnvoller Kombination als Hauptangriffswaffe einsetzen könnt, kann man bei Bedarf auch zu Pfeil und Bogen greifen. Die Anzahl der Pfeile ist strikt limitiert so daß man ab und an mal für Nachschub sorgen muß, den Ihr hauptsächlich in Shops bekommt, die sich in den Städten befinden. Wenn Ihr den Bogen in den Händen haltet, kann natürlich das Schild nicht mehr zur Verteidigung benutzt werden. Somit ist strategisches Vorgehen gefordert. Doch Kenner der **Zelda**-Serie werden in der Beziehung kaum Probleme haben. Völlig neu hingegen ist die Art und Weise, wie Ihr Euch vorwärts bewegt (Analog-Joystick) oder die Waffen handhabt. Mit dem Schwert könnt Ihr z.B. vertikale und horizentale Hiebe verteilen oder bei Gegnern, die aus der Luft angreifen sogar damit zustechen. Ob Special Move-artige Angriffsformen existieren, ist noch nicht auszumachen. Doch es ist geplant, Tasten- und Joystickkombinationen einzubauen, ähnlich wie bei **Super Mario 64,** sowie eine Funktion um die Perspektive zu verändern. Wenn alles glattläuft, dürften wir in Japan noch vor Weihnachten `97 auf eine fertige Modul-Version zurückgreifen können. Unbestimmt hingegen ist der Erscheinungstermin der DD-Laufwerk-Version, die erst nächstes Jahr erwartet wird. *tet*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	The Legend of Zelda
Genre:	Action Adventure
Hersteller:	Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	Dez. 1997
Deutschland:	keine Angaben



Die Nationalelf ist der
Traum jedes Fußballers.
adidas Power Soccer
International '97
ist unser Traum vom
perfekten Fußballspiel.
Sind Sie gut genug für
unsere Elf?
6
adidas
power
soccer
international '97
Pure Freude. Pure Klasse. Purer Spaß.
adidas
PlayStation
PSYGNOSIS
"PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. adidas Power Soccer International '97. Power Soccer, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. adidas is a registered trade mark of adidas AG 1997 ALL RIGHTS RESERVED

Oddworld



Aufstand im Alien-Schlachthof: In Oddworld steuert Ihr einen tolpatschigen Außerirdischen durch surreale Industriekomplexe voller hinterhältiger Fallen und fieser Monsterkreaturen

In der düsteren Oddworld-Fabrik warten ecklige Monster und tückische Fallen

Zu Beginn werden Euch alle Steuerkommandos ausführlich erklärt

Die Aktionsvielfalt unseres Alien-Heldens ist nach Belieben kombinierbar

Tragisch und eindrucksvoll zugleich: Die Vorgeschichte unseres Außerirdischen

Vorsicht ist geboten! In Oddworld kann an jeder Ecke ein schießfreudiger Wächter auf Euch lauern

In einer entfernten Galaxie geht's den Bewohnern der umliegenden Planeten mächtig gut. Hunger gehört dank ergiebiger Fleischfabriken der Vergangenheit an. Geselle „Abe" ist ein intelligenter Alien in Gefangenschaft, der in einer „Rupture"-Fleischfabrik zur Sklavenarbeit verbannt wurde. In Akkordarbeit werden hier tierische Abfälle fragwürdiger Herkunft zu einem grünen Brei verarbeitet und in Konserven abgefüllt. Hinter den dicken Mauern der Fabrik verbirgt sich allerdings ein schreckliches Mysterium, das nur den geldgierigen Konzernbossen bekannt ist. Um der Sache auf den Grund zu gehen, beschließt Abe, das Geheimnis von Oddworld zu lüften. Von einem alten Schamanen erfährt er mehr über sein unterdrücktes Volk, das in einem anderen Quadranten der Milchstraße durchaus respektiert wird. Für Abe ein weiterer Grund, aus der grausamen Sklaverei zu entkommen und gleichzeitig seine Artgenossen zu befreien. Durch sein Wissen wird Abe für die Konzernleitung schnell zum Risiko, was einem Todesurteil gleichzusetzen ist. Seine lang geplante Flucht führt durch gigantische Fabrikanlagen, die mit übel gelaunten Wächtern (Sligs genannt) und verzwickten Rätselfallen gespickt sind. Abes physische Fähigkeiten sind für eine minderbemittelte Kreatur enorm: Er kann in verschiedenen Geschwindigkeiten laufen oder rennen, springen, sich anschleichen und über den Boden rollen. Per Knopfdruck ballert Abe aus seiner unterwegs aufgelesenen Wumme oder nimmt diverse Gegenstände in sein Inventar auf. Neben einer ausgeprägten Feinmotorik müssen Oddworld-Spieler auch mit einer Portion Knobeltalent ausgestattet sein. Auf Abes abwechslungsreicher Abenteuerreise durch verzwickte Level-Labyrinthe gilt es, verschiedene Minirätsel (Schalter, Zugbrücken, Lifte, etc.) zu lösen und jede Menge versteckter Räume und Extras zu entdecken. Abe verfügt außerdem über außergewöhnliche Artikulierungsfähigkeiten: Er kann durch diverse Grimassen, Trällern, Furzen und Pfeifen ausgiebige Kommunikation mit seinen Artgenossen betreiben. Auf der Suche nach dem Ausgang werdet Ihr auf zahlreichen Plattformen in gefährliche Situationen verwickelt, die nicht nur flinke Reaktionen, sondern auch eine gehörige Portion Taktik verlangen. Das Spielgeschehen wird permanent aus der Seitenperspektive gezeigt. Erreicht Abe den Bildschirmrand, wird automatisch in das nächste Level-Szenario umgeblättert. Bemerkenswert, obwohl nicht zum eigentlichen Spiel gehörend, sind die Filmsequenzen, die mit gekonnten Bildschnitten eine unterhaltsame Atmosphäre erzeugen. Die durchgehend witzigen Gags und eine reichlich bestückte Gegnerpalette lassen ebenfalls einiges für den geplanten Release im Herbst erhoffen.

ws

INFO

System:	Playstation
Name:	Oddworld
Genre:	Jump'n'Run
Hersteller:	GT Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

DEMOLIEREN, VERWÜSTEN, VERNICHTEN, ZERSTÖREN...

WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN



DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN HAMMER.
UND EINE OBSESSION – DIE ZERSTÖRUNG.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN TRASH IT.



Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem Erdboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen. Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack. Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.



BESONDERHEITEN:

• Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint • 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders • 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God! • 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves • Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil • Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue) • Hochrealistische Zerstörungseffekte • Komplett in Deutsch







Wer sich schon immer gefragt hat, wie wohl das Leben als Steinzeitmensch war, hat bei Tail of the Sun die Gelegenheit zum Zeitsprung in die Vergangenheit.

An was erinnert mich dieser Dreckhügel nur?

Wie eine Bergziege rast Ihr den Berg hinauf, ständig auf der Suche nach Frischfleisch

Eine Übersicht über die Entwicklungstufen der verschiedenen Körperteile

Die Schwimmfähigkeiten sind offensichtlich noch nicht besonders entwickelt

In versteckten Höhlen findet Ihr jede Menge Vorräte

Wer kennt sie nicht, die nostalgischen Erzählungen von der guten alten Zeit. Jeder hat von den Eltern oder Großeltern schon mal gehört, das früher alles viel besser war. Die für ungewöhnliche Spielideen bekannte japanische Softwarefirma Artdink, von der auch ***Aquanauts Holiday*** stammt, hat den Gedankengang etwas zu wörtlich genommen und versetzt uns in eine Zeit, als es noch keine Politiker, Steuern, Talkshows, Staus gab, in die Steinzeit. Als Anführer eines primitiven Stammes seid Ihr für das Überleben Eurer Truppe verantwortlich. Zu Beginn durchquert Ihr ohne Waffen den Kontinent auf der Jagd nach Fleisch, das Ihr den wartenden Familien zurückbringt. Zunächst beschränkt Ihr Euch auf kleinere Tiere wie Affen oder Schweine, mit Nashörnern oder Mammuts legt Ihr Euch erst an, wenn der Stamm die ersten einfachen Waffen entwickelt hat. Falls Ihr Euch als erfolgreicher Jäger bewährt, vermehren sich Eure Untertanen, bauen Hütten und entwerfen Werkzeuge. Ein Info-Screen hält Euch über den Zustand Eures Stammes auf dem laufenden, ein weiterer Bildschirm informiert über den Fortschritt beim Bau des großen Turms, dem eigentlichen Ziel des Spiels. Euer Stamm will einen hohen Turm bauen, um den Schwanz der Sonne zu erreichen (die Astronomie war zu der Zeit noch nicht besonders fortgeschritten). Um Eure Figur weiterzuentwickeln, nehmt Ihr Früchte und ähnliches zu Euch, je nachdem, was Flora und Fauna zu bieten haben. Jede Nahrung beeinflußt andere Körperteile und damit auch andere Fertigkeiten, es lohnt sich, genau auf die Auswirkungen bestimmter Nahrungsarten zu achten. Wenn es dunkel wird, legt sich der Jäger automatisch schlafen, egal, wo er sich gerade befindet. Falls Die Hauptfigur sterben sollte, an Altersschwäche oder während der Jagd, bestimmt Ihr einen neuen Anführer aus dem Stamm. Die Welt von ***Tail of the Sun*** ist riesig, sie besteht aus mehreren Kontinenten, die sich grafisch und geologisch ziemlich unterscheiden. Es gibt eine Vielzahl interessanter Objekte zu entdecken, z.B. ein Alien-Skelett, Stonehenge, einen Unterwassertempel und mehr. Auf jeden Fall solltet Ihr für ***Tail of the Sun*** Geduld mitbringen, denn es dauert viele Generationen, bis Euer Stamm sich voll entwickelt. Während des Spiels kann es sein, daß stundenlang nichts besonderes passiert. Trotz der einfachen und spartanischen 3D-Grafik weckt Artdinks Steinzeit-Simulation die Entdeckerinstinkte im Spieler und fesselt nächtlang an den Monitor. Von einem Release in Deutschland ist uns leider nichts bekannt. *rz*

INFO

System:	Playstation
Name:	Tail of the Sun
Genre:	Steinzeit-Action-Simulation
Hersteller:	Artdink
Geplanter Erscheinungstermin:	
USA:	erhältlich
Deutschland:	keine Angaben

BRAHMA Force



Mit Brahma Force veröffentlicht Genki in den USA schon den dritten Teil der Kileak-Serie für Playstation

Viele Rendersequenzen sorgen auch in den Levels für Abwechslung

Die ganzen Bildschirmanzeigen lassen sich für 3D-Puristen auch abschalten

Für die meisten Gegner eignen sich die Zielsuchraketen am besten

Zu jeder Waffe gibt's einen Info-Screen

Zumindest in Japan und den USA muß **Kileak** und der Nachfolger **Epidemic** einige Fans gefunden haben, denn auch **Brahma Force: The Assault on Beltlogger 9** präsentiert sich wieder in ähnlichem Stil. Als Teil einer Mech-Spezialtruppe steuert Ihr einen der gigantischen Brahmas (Bipedal Robotic Assault Heavy Mechanized Armor), um auf der Minenkolonie Beltlogger 9 nach dem Rechten zu sehen. Kurz nach der Landung wird die komplette Abteilung vernichtet, als einziger Überlebender bahnt Ihr Euch einen Weg durch 22 feindverseuchte Level. Euer Mech ist mit umfangreichen Waffensystemen ausgerüstet, deren Durchschlagskraft Ihr im Verlauf des Spiels durch aufgesammelte Zusatzmodule verstärkt. Je nach Situation und Gegner wechselt Ihr zwischen Maschinengewehr, Laser oder unterschiedlichen Raketen. Weitere Extras verbessern das eingebaute Radar, erhöhen Eure Geschwindigkeit und Ladekapazität der Batterien oder ermöglichen optimale Sicht auch bei Dunkelheit. Der Levelaufbau hat sich im Vergleich zu den Vorgängern deutlich verändert, statt enger Korridore erforscht Ihr weitläufige Anlagen mit Dächern, Aufzügen und versteckten Bonus-Items. Die zahlreichen Systeme Eures Mechs beeinflußt Ihr im Pausenmenü. Hier orientiert Ihr Euch Anhand zweier, allerdings wenig hilfreicher Karten, paßt die HUDs (Head-Up Display) Euren Wünschen an, aktiviert und analysiert gefundene Ausrüstung und Gegenstände und spielt frühere Kommunikation mit der Zentrale noch mal ab. Die 3D-Grafik wirkt sehr flüssig, auf den sehr sterilen technischen Stil wollten die Entwickler wohl nicht verzichten. So besteht die Gegnerschaft nur aus Robotern verschiedenster Bauart und Größe, Angreifer aus Fleisch und Blut gibt es nicht. Um einen Level zu beenden, müßt Ihr jeweils einen Schlüssel finden und damit die Ausgangstür öffnen. Hört sich einfach an? Ist es auch. Euer Energie- und Rüstungsvorrat reicht aus, um auch längere Schlachten zu überleben, und Reparaturmodule findet man zur Genüge. Nachdem Sony schon die ersten beiden Teile in Europa vertreibt, wird wohl auch **Brahma Force** irgendwann bei uns erhältlich sein. rz



Ein paar schleimige Aliens hätten der sterilen Grafik sicher gut getan

INFO

System:	Playstation
Name	Brahma Force
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Genki
Geplanter Erscheinungstermin:	
USA:	bereits erhältlich
Deutschland:	Keine Angaben



HARD BOILED

HARD Boiled

Nach Panzer Dragoon, wipEout und Tunnel B1 erfreut demnächst ein neuer 3D-Action-Shooter die Herzen der 32-Bit-Gemeindemitglieder mit einem Hang zu Geschwindigkeitsräuschen.



Seit wipEout liegen Schwebefahrzeuge voll im Trend. Bei Hard Boiled steuert Ihr einen runtergekommenen "Ford Eastwood".



Die fünf Missionen spielen alle in der Los Angeles Area



Die Explosionseffekte können sich schon jetzt sehen lassen

Wie bei Star Fox müßt Ihr auch Hindernissen oben und unten ausweichen



Von diesem Scribble bis zum fertigen Boß sind ca. 15 Monate vergangen

Comic-versessen wie Franzosen sind, ist es nicht verwunderlich, daß CRYOs Story auf einer eben solchen, gezeichneten Vorlage basiert. Obschon die Screenshots auf den ersten Blick an Psygnosis' Erfolgstitel erinnern, müßt Ihr nicht gegen sieben weitere Fahrer, sondern gegen eine Vielzahl an motorisierten bzw. fliegenden Gegnern antreten, die es in jedem Fall umzunieten und nicht zu überholen gilt. Ihr spielt Nixon, einen Killer-Androiden, der blind seinem Gebieter Willeford, Herr über ein **Sci-Fi-Los Angeles** im nächsten Jahrtausend, gehorcht. Damit dessen Unterdrückungssystem funktioniert, wird das Gedächtnis eines jeden Androiden nach getaner Arbeit wieder zurückgesetzt, so daß sich die willfährigen Ausführungsorgane des Diktators am nächsten Morgen an nichts mehr erinnern können. Eines Tages versagt dieses System jedoch. Nixon erkennt, wieviel unschuldige Menschen er liquidiert hat, schließt sich mit der adretten Barbara, deren Erinnerungen ebenfalls nicht gelöscht worden sind, kurz und beschließt gemeinsam mit Babsi den Diktator zu stürzen. Da Willefords Macht nur auf seinem alles kontrollierenden Super-Computer, dem Neuro Tower, beruht, beschließen Nixon und Barbara den Konstrukteur des Neuro Towers, der auf Santa Catalina, (L.A.s Alcatraz) eingekerkert ist, aufzusuchen. Er soll den beiden helfen einen Virus zu kreieren, der Willefords System lahmlegt. Ihr steuert im Spiel einen schwebenden „Ford Eastwood", der mit diversen Waffensystemen ausgestattet ist (die üblicherweise erst nach Einsammeln der entsprechenden Symbole zur Verfügung stehen). Euer Gleiter läßt sich ähnlich wie Nintendos Star-Fox-Arwing (SNES-Version) steuern, sprich nach oben, unten, links und rechts. Auch hier könnt Ihr Euch per Druck auf die Schub-Taste weiter nach vorne zoomen. Zusätzlich verfügt Euer rostroter Schwebe-Ford über einen Rückwärtsgang. An manchen Stellen verzweigt sich außerdem der Weg. Ihr könnt zwischen Abkürzungen mit mehr Feinden und Wegen mit mehr Boni auswählen. Ansonsten ist ein Abweichen von der vorgegebenen Route nicht möglich. Die zwei Bosse erwarten Euch jeweils in einer eigenen Arena. Hier müßt Ihr dann in einem 360°-Radius um diese herumfliegen und nach ihren verwundbarsten Stellen forschen. Hard Boiled unterstützt außerdem Sonys brandneues **Vibrator-Pad**, das erstmals bei Porsche Challenge zum Einsatz kam. Die Begleitmusik ist frei nach dem Geschmack der Herren Programmierer Techno-lastig und daher sehr gefällig (sorry, Technohazzer). Um Pop-Ups zu vermeiden, sind einige Level extrem düster gehalten, welch schlitzohriger Programmiertrick! Ansonsten macht Hard Boiled einen sehr soliden Eindruck und braucht sich in puncto Explosionseffekte und Handling nicht vor seinen Konkurrenten zu verstecken. Wir fiebern schon der Testversion entgegen. *ds*

INFO

System: Playstation/Saturn
Name: Hard Boiled
Genre: Futuristisches Rennspiel mit Schuß
Hersteller: CRYO Interactive
Geplanter Erscheinungstermin:
Juni 1997

Order in Time

Jetzt im Internet http://members.aol.com/oitgmbh

JETZT NEU!!! ALLE SENDUNGEN VERSANDKOSTENFREI!

Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Sega Saturn Action Pack

Saturn Grundgerät + Sega Rally + Worldwide Soccer 97 nur 445.00 DM

Saturn Finanzierung 10.9 % eff. Jahreszins

Laufzeit 12 Monate
Beispiel: Saturn + Sega Rally + Worldwide Soccer = 44
445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54
470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.
--- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Ba

Saturn

Titel	Preis
Amok	95.00
Alien Trilogy	95.00
Andretti Racing	95.00
Athlete Kings	90.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bug Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	95.00
Dragonforce us	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	90.00
Fighters Megamix	100.00
Hexen	100.00
Iron Storm us	120.00
Jewel Oracle	95.00
Krazy Ivan	95.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden 97	95.00
Mr. Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	90.00
Nights + Controller	135.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay	95.00
Return Fire	100.00
Pandemonium	95.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorcher	95.00
Sky Target jap	110.00
Sonic 3D	100.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Spider	95.00
Soviet Strike	95.00
Street Racer	95.00
Story Of Thor 2	95.00
Three Dirty Dwarves	95.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 97 jap	110.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	95.00
X2 Project X	100.00
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp.	40.00

Neuheiten

Titel	Preis
Darklight Conflict	100.00
Independence Day	95.00
Legacy Of Kain	95.00
Manx TT	100.00
Mass Destruction	95.00
Mechwarrior 2	100.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Pinball Grafitti	100.00
Puzzle Bobble 3	100.00
Resident Evil	100.00
Saturn Bomberman	100.00
Torico	95.00

Sonderangebote

Titel	Preis
High Velocity us	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
Space Hulk us	50.00
NBA Action dt	60.00
Blazing Dragons dt	70.00

PlayStation

Titel	Preis
PlayStation	295.00
2-Xtreme	85.00
adidas Power Soccer Intern.	105.00
Atari Greatest Hits	80.00
Baphomets Fluch	100.00
Bedlam	100.00
Black Dawn	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Bobble 2	100.00
Bushido Blade jap	150.00
Carnage Heart	95.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	105.00
Cool Boarders	100.00
Cool Spot	95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Crypt Killer	105.00
The Crow - City Of Angels	95.00
Darklight Conflict	95.00
Descent 2	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Epedemic	90.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	95.00
Final Fantasy 7 jap	170.00
Formel 1	115.00
Hexen	105.00
Independence Day	95.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	90.00
King Of Fighters	90.00
Kings Field	90.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Manic Karts	90.00
Mega Man 8	105.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	105.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	105.00
NBA Live 97	95.00
Need For Speed 2	95.00
NHL 97	95.00
NHL Face Off 97	90.00
NHL Powerplay 97	95.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po ed	95.00
Porsche Challenge	90.00
Power Move Wrestling	95.00
Rage Racer dt	115.00
Rally Cross us	115.00
Raven Project	105.00
Rebel Assault 2	105.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Resident Evil 2 jap	140.00
Return Fire	95.00
Riot	95.00
Road Rage	105.00
Samurai Shodown	90.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	115.00
Soviet Strike	95.00
Spot Goes To Hollywood	95.00
Star Gladiator us/dt	70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	90.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00
Time Crisis + Gun	190.00
Tobal 1 jap/dt	60.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	140.00
Total NBA 97	90.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt.	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander V	95.00
Wrecking Crew	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Alps-Pad	90.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Konami Gun	65.00
Memory Card 360	80.00
Farbige Original Memory Card	40.00

Sonderangebote

Titel	Preis
Air Combat	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Ridge Racer	50.00
Tekken	50.00
3er-Pack: Worms, True Pinball und Alone In The Dark 2 für nur	150.00

Nintendo 64

Titel	Preis
Nintendo 64 + Mario 64 dt	495.00
Nintendo 64 dt	395.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	55.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1MB	75.00
Goeman	145.00
Int. Superstar Soccer	145.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows Of The Empire	145.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wace Racer	105.00

Super Nintendo

Titel	Preis
Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	120.00
NBA Live 97	120.00
NHL Hockey 97	120.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES Rollenspiele

Titel	Preis
Robotrek us	90.00
Bahamut Lagoon jp	200.00
Brainlord us	90.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hint Book	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Liberty of Death us	140.00
Lord Of The Rings dt Texte	100.00
Lufia 2 us/dt	140.00/115.00
Lufia 2 Hintbook	30.00
New Horizons us	130.00
Paladins Quest us	115.00
Secret Of Mana 3 jap	200.00
Secret of the stars us	130.00
Super Mario RPG us	140.00
Super Mario RPG jp	70.00
Super Mario Hintbook us	30.00
Terranigma	115.00
Ultima: False Prophet us	130.00
Ultima: Ruins of Virtue us	130.00

Mega Drive

Titel	Preis
FIFA Soccer 97	105.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	105.00
NHL 97	105.00

FIGHTERS MEGAMIX
SAT 100.00 DM

Zeitschriften

Titel	Preis
Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00



MICRO MACHINES V3
PS 95.00 DM

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00



LIFEFORCE TENKA
PS 110.00 DM

Großhandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Wir ziehen um!!! Noch schöner, noch besser: ab Juni im Multistore im Stadtzentrum auf über 300 qm!!!

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten, Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

DUAL Heroes

Endzeitstimmung macht sich breit. Zumindest scheint dies die Zeitepoche zu sein, in der Hudsons neuestes Beat`em Up spielt.



Die Bewegungsabläufe sind sehr flüssig

Guy setzt einem spektakulären Wurf an

Ungewöhnliche Berufe: Die Profi-Killerin Kumo gegen die niedliche Naturwissenschaftlerin Hana.

Der Kung Fu Kämpfer Hou hat gerade den Alien Warrior Juie niedergestreckt

Der Kämpfer des Lichts, Gun, ärgert gerne kleine Mädchen

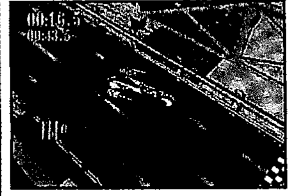
Auch ein Cyborg ist mit von der Partie: Retsu agiert als Ninja und kann sich in ein Shuriken verwandeln

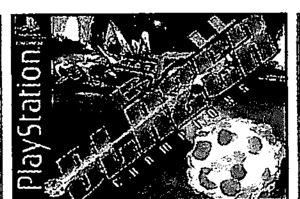
Video- und Automaten-Spiele wird es auch in 1000 Jahren geben, so zumindest prophezeit es der japanische Hersteller Hudson und entführt uns in eine Welt fernab unserer Zeitrechnung. Ort der Handlung ist eine hypermoderne Spielhalle, in der sich eine Gruppe von seltsamen Charakteren, genannt Virtual Gamers, die Zeit mit einem futuristischen Beat`em Up vertreibt. Innerhalb dieses Automatenspiels wiederum existieren vor einer endzeitlichen Kulisse ***Power Ranger***-ähnliche Kämpferfiguren, die von Euch und den besagten Virtual Gamers gesteuert werden. Insgesamt stehen Euch dabei acht Virtual Gamers mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften zur Verfügung die dann ihrerseits Kämpfer in einem virtuellen Automatenspiel steuern. Zwar konnte Hudson keine Angaben darüber machen, wie viele dieser Kämpfer letztlich in das Spiel aufgenommen werden, doch zumindest werden genauso viele Charaktere zur Auswahl stehen. Der Clou dabei ist, daß die Virtual Gamers und die Kämpfer beliebig kombiniert werden dürfen. Das heißt, es gibt mindestens 64 Kombinationen. Beispielsweise ist Virtual Gamer Bill ein ziemlich schwergewichtiger und aggressiver Spieler, der bevorzugt starke Hiebe verteilt. Genau wie ein echter Spieler hat dieser auch einen Lieblingskämpfer, den er nahezu perfekt beherrscht und auch einen, den er nicht so oft benutzen wird. Reiko hingegen bevorzugt eher einen leichtgewichtigen Kämpfer und setzt gerne Special Moves und Combos ein. Ihr schlüpft dann in eine dieser acht Geschöpfe und nehmt an diesem futuristischen Beat`em Up teil. Das eigentliche Spiel präsentiert sich in einer vollkommen dreidimensionalen poygonen Umgebung, die Ihr standardmäßig von der Seite aus betrachtet, so ähnlich wie bei ***Tekken*** oder ***Virtua Fighter***. Man darf also gespannt auf Hudsons erstes Beat`em Up fürs Nintendo 64 sein. Obwohl ***Dual Heroes*** bereits letzten November auf der Shoshinkai-Messe vorgestellt wurde, steht noch kein Release-Termin fest. Auch ist ungewiß, ob eine deutsche PAL-Umsetzung erfolgen wird. *tet*

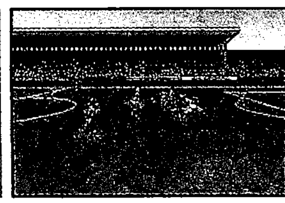
INFO

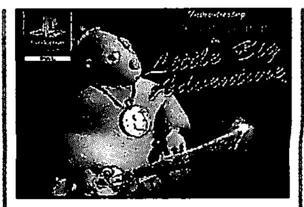
System: Nintendo 64
Name: Dual Heroes
Genre: Beat`em Up
Hersteller: Hudson
Geplanter Erscheinungstermin:
keine Angaben











NINTENDO 64

Grundgerät dt	299.00
Importspieladapter	69.90
Antennenkabel	49.90
Game Killer dt	69.90
Jopyad (Nintendo)	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
Dark Rift us	189.90
Go-Troublemakers jp	199.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	89.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Sonic Wings Assault	199.90
Superstarsoccer dt	149.90

NINTENDO 64

Wargods us	189.90
Waverace dt	99.90
Wild Choppers jp	199.90
Turok dt/uk/us	ab 139.90
KI Gold uk	149.90

Neuheiten bitte erfragen.

SUPER NES

Lost Vikings dt	109.90
Lufia dt	119.90

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Official PSX Mag uk	25.00
N64 Guide us	39.90
Turok Guide us	39.90

INTERNET

Unser Service für Dich im Internet: News, Preislisten, Screenshots, Orderservice and more.



http://www.arjay-games.de

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. **Händleranfragen erwünscht**

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE

info@arjay-games.de

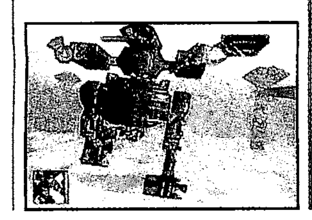
UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

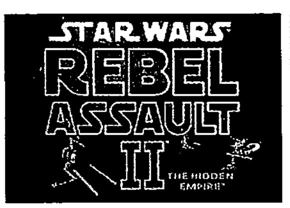
Fon: 0221-12 33 93

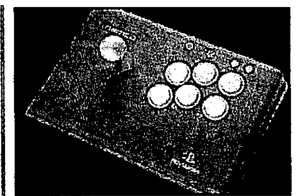
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebote und oder Restposten.











ARJAY GET YOUR GAMES

0221•121067

PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	79.90
Memory Card -24MEG	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
2Xtreme Games dt	79.90
4-4-2 dt	89.90
A.IV Evolution Global	*79.90
Ace Combat II jp	149.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Apocalypse dt	89.90

PLAYSTATION

Ballblazer Champ. us	109.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hex Hex dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
King of Fighters dt	84.90
Legacy of Kain dt	89.90
Little Big Adventu. dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90

PLAYSTATION

Mechwarrior 2 us	109.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
Need for Speed 2 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	84.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Overblood dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer us	119.90
Raystorm jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Samurai Shodown3 dt	79.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade us	109.90
Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90

PLAYSTATION

Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	79.90
Trash it! dt	89.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90

PLATINIUM RANGE

Air Combat dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90

AUCH NEUHEITEN USA &JP

SATURN

Grundgerät dt inkl. Sega Rally & Worldwide Soccer 97 als Action Pack dt	449.00
4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bedlam dt	84.90
Bomberman dt	109.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Retu	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Kuäick dt	99.90
Scorcher dt	89.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA





Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342



Strike Point



Gnadenlose Hubschrauberschlachten im Thunderhawk-Stil verspricht uns Elite mit Strike Point für Playstation

Der langsamste Heli ist am stärksten gepanzert und tführt mehr Munition mit



Den Jeep haben wir leider verpaßt



In der Cockpit-perspektive fehlt es durch das Armaturenbrett leider etwas an der Übersicht



Mit Luft-Boden-Raketen spielen wir Schiffe versenken

Die grünen Pfeile zeigen die Richtung zu den Missions-zielen



Die zehn Spielabschnitte verteilen sich auf alle Kontinente, es gibt Tag- und Nachteinsätze

Die finstere Hex-Organisation hat eine Anzahl von Schockwellen-Geräten um den Globus verteilt, um das Ökosystem zu zerstören. Als Leiter des neugegründeten Strikepoint-Teams dürft Ihr Euch mit den bösen Buben prügeln, um den möglichen Weltuntergang zu verhindern. Zehn Level stehen Euch zur Auswahl, in jedem gilt es, unterschiedliche Missionen zu erfüllen. Gekidnappte Wissenschaftler warten sehnsüchtig auf Ihre Befreiung, feindliche Anlagen sollen zerstört werden, und natürlich müßt Ihr alle Schockwellen-Apparate einsammeln. Wem die Fliegerei alleine zu anstrengend ist, darf einen Kumpel einladen und zu zweit auf Hex-Jagd gehen, wobei sich der Bildschirm vertikal teilt. Neben dem kollegialen miteinander gibt es auch den Battlemodus, wobei es darum geht, den jeweiligen Spielabschnitt möglichst schnell und mit hoher Punktzahl zu absolvieren, alternativ könnt Ihr den Konkurrenten aber auch in die Luft jagen. Wenn Ihr Euch für den bevorzugten Spielmodus entschieden habt, bietet Euch die Luftwaffe drei unterschiedlich ausgerüstete Hubschrauber zur Auswahl, lackiert jeweils in den Modefarben der Saison, grün oder grau. In jeder Stage erschwert ein Zeitlimit die mühsame Aufgabe, die Missionsvorgaben zu erfüllen. Alle Helikopter sind neben der Maschinenkanone auch mit Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen ausgerüstet, die mitgeführten Bomben eignen sich besonders für Angriffe auf Konvoys und Schiffe. Mit dem Turbo beschleunigt Ihr kurzzeitig, wenn z.B. die Zeit knapp wird, oder Euer Energievorrat am unteren Limit liegt. Während einer Mission wählt Ihr zwischen zwei Perspektiven, einer Cockpit-Ansicht und der mitfliegenden Kamera, die Ihr im Pausenmenü beliebig auf einer horizontalen Ebene um den Hubschrauber plazieren könnt, ein ziemlich überflüssiges Feature, denn was hat es für einen Sinn, wenn man den eigenen Flieger von vorne sieht? **Strike Point** wurde vor einigen Wochen in England veröffentlicht, bislang gibt es noch keinen deutschen Vertrieb, sobald sich einer gefunden hat, werden wir Elites Beitrag zum Thema „Wie programmiere ich ein langweiliges Actionspiel?" testen.

rz

INFO

System:	Playstation
Name:	Srike Point
Genre:	Hubschrauber-Action
Hersteller:	Elite

Geplanter Erscheinungstermin:

Keine Angaben

Wie Ihr vielleicht bemerkt habt, sprechen wir zu Euch seit geraumer Zeit wieder in kapitalen Lettern. Es hat sich als Fehler herausgestellt, jeden Unsinn der Düden-Macher unbesehen nachzuäffen. Damit auch wir nicht wegen sozialer Kälte beim täglichen Briefe schmökern eingehen wie die Primeln, bitten wir höflichst darum, die Anredeform auch Eurerseits wieder ins gute, alte Lot zu bringen. Ansonsten gibt's aber nix zu meckern. Einen lauschigen Juni allerseits auch, und viel Spaß mit den Sechser-Tips...





Im ersten Akt muß Rincewind vier sinnlose Zutaten für das Magier-Ritual „AshkEnte" heranschaffen, um Gevatter Tod zu beschwören. Im Anschluß an die Zeremonie erscheint der Sensenmann tatsächlich, macht aber gleich wieder 'nen Abgang.

DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...

SONY PLAYSTATION

Discworld II

Franz Obermeier aus Unterdarching kann bereits mit einer Komplettlösung zum zweiten Teil von Psygnosis' eben erst erschienener, Lachmuskelattacke mit dem genial vertrottelten Rincewind in der Hauptrolle aufwarten.

AKT I

Im Speisesaal der Unsichtbaren Universität wendet man sich an den Erzkanzler, um mit ihm über alles zu sprechen. Jetzt befindet sich in der Truhe der Ritus von AshkEnte. Es wird angezeigt, welche Zutaten man benötigt, um den Tod zu beschwören: Drei gleich lange Stöcke, 4 cl Mäuseblut, Glitzerstaub, eine tropfende Kerze und ein unerträglich widerlicher Gestank. Geht in den Experimentierraum der Jungzauberer. Dort müßt Ihr erst den Blasebalg rechts neben Skazz aus dem Regal nehmen, dann den Magneten links neben dem Regal und dann das Reagenzglas, das mitten in der Maschine auf dem Regal liegt. Wenn man es nimmt, zerbricht Skazz' Maschine und einige der Ameisen können entfliehen. Sprecht mit Skazz, Mad Drongo und Ponder Stibbons über sämtliche Punkte, um einiges über die Experimente der Zauberer zu erfahren. Geht in den Park der Universität. Redet mit dem krocketspielenden Quästor. Geht dann nach rechts und besprecht mit Dekan ebenfalls alles. Weiter rechts steht der Bibliothekar; bei ihm ebenfalls alle Punkte ansprechen.

Weiter rechts beim Baumlabyrinth könnt Ihr das Bild verlassen. Hier ist ein Vogelhaus und ein Misthaufen. Im Vogelhaus sitzt ein kleiner Kobold. Geht alle Punkte mit ihm durch, so daß Ihr unter anderem erfahrt, wer in der Stadt die muffigsten Schuhe besitzt (stinkender Alter Ron). Anschließend den Magneten aus Eurer Truhe holen und mit dem Kobold benutzen. Daraufhin erhaltet Ihr seine Stiefel, die eine Metallsohle haben und sich deshalb von dem Magneten anziehen lassen. Geht dann nach links und klickt auf der Übersichtskarte der Universität nach rechts, so daß Ihr eine Karte der Stadt auf dem Bildschirm sehen könnt.

Auf dem Platz steht das Milchmädchen; fragt sie gründlich aus. Geht dann zu Schnapper, der links neben dem Mädchen vor dem Kino steht und Popcorn verkauft. Redet mit ihm und sprecht ihn dabei auf das Popcorn an, welches dann in Euren Besitz übergeht. Redet direkt danach ein weiteres Mal mit Dibbier und „verarscht" ihn nun. Daraufhin erhaltet Ihr ein Prospekt. Nun trefft Ihr einen Narren-Geist. Direkt in der Mitte des Bildes auf dem Boden liegt eine Tröte, und rechts vom Loch im Boden neben dem Steinhaufen liegt ein Ziegelstein. Nehmt beide Gegenstände mit. Klettert danach in das Loch und geht nach links. Benutzt im nächsten Bild den Blasebalg mit dem Gitter in der Decke. Dadurch erhaltet Ihr die erste Zutat für das Ritual: den Glitzerstaub aus den Kleidern des Milchmädchens. Verlaßt jetzt die Kanalisation und die Narren-Gilde.



Außer vom Erzkanzler wird die Unsichtbare Universität im zweiten Teil auch noch von einem cleveren Vierbeiner namens Skazz bewohnt (oben)

Geht nun in den Laden der alten Frau, und unterhaltet Euch mit ihr. Da diese Euch für eine Prinzessin hält, erfüllt sie Euch jeden Wunsch. Nehmt nach dem Gespräch den Flamingo von der Wand, den ausgestopften Fisch aus der Vitrine und das Weihrauchstäbchen von der Theke, bevor Ihr den Laden verlaßt. Benutzt den rechten Eingang und geht in die Zwergen-Taverne, wo Ihr den Cayennepfeffer vom Tisch nehmt. Wendet Euch jetzt an den Wirt Gimlet, um mit ihm zu reden. Ihr erfahrt dann etwas über einen Zuckerstein (fragt zweimal nach). Benutzt jetzt den Tisch. Ihr setzt Euch danach an den Tisch und lest die Speisekarte. Wenn Ihr Gimlet ruft, könnt ihr ihn auf einen „Mausburger" ansprechen. Ihr habt dann die Maus.

Geht wieder auf die Straße, nach links und in die Troll-Taverne. Führt eine Unterhaltung mit dem Wirt, dann bekommt Ihr einen Humpen mit Bier. Weiter links liegt auf der Theke eine Packung mit Streichhölzern. Geht noch weiter nach links zu dem deprimierten Vampir. Fragt ihn aus, damit Ihr die Information erhaltet, daß der Vampir nicht mehr sein normales Gebiß hat, sondern sich aus „widerlichen" Gründen einen Zahnersatz machen lassen mußte, den er herausnehmen kann. Kehrt zurück zur Theke, wo Ihr Casanunda, den zweitbesten Liebhaber der Welt trefft. Unterhaltet Euch über alle Punkte und fragt ihn wegen der Leiter. Leider gibt er sie nicht her, da sie wichtig für ihn ist. Geht jetzt zu den drei Männern, und greift in den Topf, der neben dem rechten Mann steht.

Von hier aus geht es nach links zum Leichensammler, der ebenfalls über alles mögliche befragt werden sollte. Hier sieht man einen Durchgang, über dem eine Mumie hängt. Geht hinein ins Zimmer des Leichenbeschauers. Hier ist aber nur eine tote Hexe auf einem Tisch zu sehen. Steigt die Treppe hinunter. Im Becken liegt im Spülwasser ein Messer. Geht auf der Straße beim Leichensammler nach links, wo Ihr dann einen hellen



Gar nicht so einfach als Lebender für den Leichenkutter ein Ticket zu ergattern...



Schnappschuß mit Pferd: Sinnigerweise benutzt der Tod einen Schimmel als Transportmittel. Die treue Truhe aus Birnbaumholz verwaltet auch heuer wieder Rincewinds Kuriositätensammlung.

Eingang findet. Ihr seid jetzt bei der Wahrsagerin. Auf dem Fensterbrett steht eine Dschinn-Flasche. Sprecht die Wahrsagerin zweimal an und fragt nach der Flasche. Die Wahrsagerin sagt, sie will dafür das Ektoplasma haben.

Geht auf der Übersichtskarte jetzt zur Narrengilde. Zeigt dem Geist den Ziegelstein vom zerstörten Gebäude der Narrengilde. Der Geist geht dann in den Ziegelstein. Jetzt zurück zur Unsichtbaren Universität. Benutzt den Ziegelstein mit dem Beschleuniger. Ihr erhaltet danach das Ektoplasma. Damit geht es zurück zur Wahrsagerin. Im Austausch gegen das Ektoplasma bekommt Ihr von der Wahrsagerin die Dschinn-Flasche. Verlaßt das Haus und geht zum Leichensammler an den drei Männern vorbei. Benutzt jetzt in der Truhe die Dschinn-Flasche mit den Stiefeln des Kobolds und das Ergebnis mit dem üblen Geruch vom stinkenden Alten Ron. Damit habt Ihr bereits die zweite der vier Zutaten für das Ritual von Ashk Ente, den unerträglichen Gestank. Um auch noch die restlichen Ingredienzen zu bekommen, verlaßt Ihr die Schatten und geht zum Dock. Erst müßt Ihr den ausgestopften Fisch aus der Truhe mit dem Vogel am Ufer benutzen. Dann legt Ihr den betäubten Vogel in die Truhe. Schneidet dann das Netz mit dem Messer auf und nehmt den Hammerhai mit.

Geht jetzt wieder zur Unsichtbaren Universität. Ihr braucht die Krocketschläger von Quästor, Dekan und dem Bibliothekar (die drei gleich langen Stöcke im Ritual). Geht zuerst zu Quästor und wartet, bis der Krocketschläger angezeigt wird. Vertauscht jetzt schnell den Hammerhai mit dem Krocketschläger. Danach geht es weiter zum Dekan, wo ebenfalls der Schläger ausgetauscht werden muß, indem Ihr seinen mit dem Flamingo benutzt. Den letzten Krocketschläger könnt Ihr Euch beim Bibliothekar beschaffen (mit dem Watvogel tauschen).

Geht im Park noch weiter nach rechts zum Labyrinth-Baum. Auf einem Ast sitzt ein Hahn. Werft in der Truhe das Popcorn in den Bierhumpen und benutzt das entstandene Produkt mit dem Hahn, den Ihr jetzt mitnehmen könnt. Geht zu den Schatten. Benutzt bei den drei Männern den Hahn mit der Kanne, die über dem Feuer hängt. Geht jetzt wieder zur Trolltaverne. Redet hier mit Casanunda über die Hexe, die im Haus des Leichenbeschauers liegt. Wenn er geht, vergißt er seine Leiter, die Ihr mitnehmt. Benutzt den nüchternen Hahn mit dem depressiven Vampir. Er geht dann zur Gruft und legt seine dritten Zähne in ein Glas mit Wasser neben seinem Sarg. Geht dann zum Friedhof und nehmt die Spitzhacke links neben dem Eingang auf dem Boden. Geht dann weiter nach rechts zur Gruft, wo Ihr die Leiter mit der Platte benutzen könnt. Man kann dadurch zum Sarg hochsteigen. Nehmt die falschen Zähne und kombiniert sie mit der Maus. So werdet Ihr selbst zum Vampir und beißt die Maus. In der Truhe befindet sich jetzt eine untote Maus, die ab und zu verschwindet und wieder auftaucht, und Zähne mit Mäuseblut. Die verwendet Ihr mit dem Reagenzglas und bekommt so die 4 cl Mäuseblut im Reagenzglas. Latscht dann wieder zum Haus der Wahrsagerin. Drinnen geht's weiter nach links, wo Ihr einen Schrank findet, den Ihr öffnet. Nehmt das Bügelbrett und den Unterrock von der Schneiderpuppe und die Schere vom Schränkchen ganz links. Lauft danach in den Park. Sprecht hier mit dem Imker und gebt ihm den Prospekt. Er verläßt den Park, um einen Werbespot drehen zu lassen. Jetzt kann man zu den Bienenkörben gehen. Benutzt den Cayennepfeffer mit der Blume im Hintergrund und den Unterrock mit sich selbst. Zündet jetzt mit den Streichhölzern in der Truhe das Weihrauchstäbchen an und kombiniert es anschließend mit den Bienen vor der Wabe, um sie zu vertreiben. Wenn man den Bienenkorb benutzt, erhält man das tropfende Bienenwachs. Dann den Topf aus der Truhe mit den Bienenstöcken kombinieren, um einen Honigtopf zu erhalten. Geht danach in den Laden. Fragt nach den Kerzen hinter der alten Frau auf dem Regal. Wenn Ihr der Frau das tropfende Bienenwachs überreicht, fertigt sie daraus die tropfende Kerze. Geht nun in den Speisesaal der Unsichtbaren Universität zum Erzkanzler, und gebt ihm die tropfende Kerze, das Mäuseblut, den Glitzerstaub und die drei gleich langen Stöcke.

AKT II

Geht zu den Docks und redet mit dem Kapitän. Ihr erfahrt dabei, daß er nur Tote transportiert. Geht bei den Schatten zu den drei Männern an der Straßenecke. Steckt hier die Säge ein. Wenn Ihr im Haus der Wahrsagerin die Säge mit der Ankleidepuppe benutzt, ergibt dies einen Holzarm. Steigt in der Narrengilde nochmals in die Kanalisation, dort rechts und dann durch das Loch wieder heraus. Verwendet im Warenhaus der Zukunft die Spitzhacke mit dem Eis. Nehmt den kleinen Eisblock, geht zurück und bei den Schatten zum Totensammler. Unterhaltet Euch mit ihm. Betretet den Raum des Leichenbeschauers, um den Totenschein zu bekommen Hier muß man schnell sein. Sprecht den Leichenbeschauer persönlich an. Belabert ihn wegen des Totenscheins. Er macht dann drei Tests, um zu sehen, ob Ihr tot seid. Auf dem Tisch liegt ein Spiegel. Benutzt ihn mit dem daneben liegenden Bunsenbrenner. Danach legt Ihr ihn wieder zurück. Macht es Euch auf dem Seziertisch gemütlich und benutzt den Holzarm und den Eisblock mit Rincewind. Wenn Ihr zu langsam seid, schmilzt der Eisblock. Danach ruft Ihr den Leichenbeschauer. Der untersucht Euch, stellt fest, daß Ihr tot seid und stellt dann einen Totenschein aus. Geht damit zum Leichensammler und gebt ihm den Totenschein.

In der Zwischensequenz erfahrt Ihr, daß Rincewind den Tod trifft. Dieser will aber nicht zurück. Deshalb muß ein Werbefilm gedreht werden. Dafür benötigt man: Geklimper, ein Skelett, 'ne scharfe Braut und allerlei Krimskrams.





DW2 steckt voll von cinematischen Andeutungen: „Milchmädchen" Marylin im verflixten siebenten Jahr

Ist das nicht verblüffend, wie sich aus einem Pferdekostüm und einer klebrigen Tröte im Handumdrehen solch ein schmuckes Einhornkostüm zaubern läßt ?

Geht zuerst nach Djelibeby. Lauft hier links zur Plattform im Wasser und kauft ein Kamel. Wenn Ihr die Plattform rechts verlaßt, wartet es bereits auf Euch. Geht nach links an den Kamelen vorbei. Betretet den Raum mit dem Poster, das sich als Plan für den Bau einer Pyramide entpuppt, und verstaut es in der Truhe. Unterhaltet Euch noch mit dem Besitzer, bevor Ihr den Laden wieder verlaßt. Haltet Euch links, wo Ihr auf eine Art kleinen Marktplatz stoßt. Sprecht mit dem Steineverkäufer über den Zuckerstein.

Etwas weiter hinten links sitzt Uri Djeller auf seinem fliegenden Teppich und meditiert. Befragt ihn über den Ohrwurm. Dadurch erscheint auf der allgemeinen Karte der Ort Wagenrad, den Ihr aber erst später aufsuchen müßt.

Geht stattdessen beim Marktplatz geradeaus nach oben durch einen Durchgang. So gelangt Ihr zu einer Plattform, auf der ein Pfahl steht, den Ihr mitnehmt. Besucht nochmals den Kamelverkäufer und verlaßt die Plattform im Wasser jetzt nach rechts. Hier trefft Ihr auf Euer Kamel und könnt so nach Wagenrad reisen. Wagenrad ist kein Ort, sondern ein Fels. Auf der Spitze des Wagenrades sitzt Ungulant, mit dem Ihr Euch über den Ohrwurm unterhaltet. Ungulant wäre bereit, einen Ohrwurm für Euch zu fangen, aber er ist im Moment mit der Frage nach dem „Warum" beschäftigt .Als nächstes begebt Ihr Euch zur Pyramide. Vor dem Sarkophag steht hier ein Topf mit Leim. Schnappt ihn Euch und schneidet der Mumie anschließend mit der Schere den Verband ab. Den Verband wiederum wickelt Ihr um den



Verballhornung wohin das Auge blicket: Das scheinheilige Hollywood mutiert zu Holy Wood



Obwohl Terry Pratchetts Welt nur eine Scheibe ist, kommt Rincewind ganz gut rum

Holzarm, so daß in der Truhe ein bandagierter Holzarm liegt. Verlaßt die Totenstätten der Pharaonen und geht zur Oase. Vor zwei Geiern liegt ein verfaulter Arm. Vertauscht den verfaulten Arm mit dem bandagierten. Ihr seid jetzt nicht nur im Besitz eines verwesenden Arms, sondern auch Eigentümer des Ringes, der sich an einem Finger an der Hand des Arms befand (Doppelklick auf den Arm ausführen). Rincewinds nächstes Ziel sind die Hügel. Unterhaltet Euch hier mit jedem der Skelette. Dann müßt Ihr Stinkfaul, den Anführer, ansprechen. Fragt ihn unter anderem nach dem Ohrwurm. Daraufhin bittet er Euch, ihn zu befreien. Benutzt das Messer, um seine Fesseln durchzuschneiden. Hierdurch seid Ihr im Besitz des Skeletts. Da Euer Ziel ja das Erstellen eines Werbefilms ist, schaut Ihr auch in der Filmschmiede der Scheibenwelt vorbei.

Geht nach rechts durch das Schloßtor mit dem Gitter. In der dahinterliegenden Kulisse befinden sich einige Kostüme, unter anderem ein Pferdekostüm an einer Wäscheleine. Rincewind weigert sich allerdings, dieses einfach ohne zu fragen einzustecken. Ihr müßt nun mit der Zwergenfrau sprechen. Im Tausch gegen den Ring bekommt er das Kostüm. Benutzt den Klebstoff mit der Tröte und anschließend die daraus resultierende klebrige Tröte mit dem Pferdekostüm. Das Ergebnis ist ein dolles Einhorn-Kostüm. Verlaßt die Kulisse wieder und lauft vor dem Schloßtor weiter nach rechts bis zum Briefkasten. Nehmt hier das Ein-Tonnen-Gewicht mit und entfernt vom Briefkasten den Aufkleber mit der Nummer „Zehn".

Noch weiter rechts stoßt Ihr auf eine Kobold-Szenerie, in der ein Dompteur seine Kobolde in Schach hält. Zwischen den Glasgefäßen liegt eine Kamera, die in Euren Besitz übergeht. Rechts auf einer großen Wasserflasche sitzt ein Kobold, mit dem Ihr reden solltet. Geht danach zum Dompteur und sprecht ihn auf den faulen Kobold hin an. Daraufhin springt besagter Faulpelz auf und läuft nach links. Geht weiter nach rechts bis Ihr zu einem Wohnwagen kommt. Redet hier mit dem Troll. Nach einer kurzen Diskussion befindet sich der Schlüssel in Eurem Besitz. Benutzt ihn mit der Tür des Wohnwagens. Hinter dem Pappmaché trefft Ihr auf das Milchmädchen. Wenn Ihr der schönen Maid einen Diamanten gebt, wird sie in Eurem Werbespot mitmachen.

Verlaßt Holywood und benutzt die Karte. Klickt das Schiff an, um damit nach links auf den Ozean zu fahren. Geht hier in den Laden und klickt auf die Körbe. Redet anschließend auch mit dem Händler über die Körbe. Ihr erhaltet dadurch einen Bumerang und einen Picknickkorb.

Kehrt jetzt noch einmal zurück nach Holywood. Geht zu den Kobolden und benutzt den Stock mit der Farbe, die neben den Kobolden auf dem Tisch steht. So wird aus dem Stock ein Bumerang, den Ihr mit dem zuvor geflüchteten Kobold benutzt. Daraufhin haltet ihr den Kobold in Eurer Gewalt und könnt ihn in die Kamera einsetzen, um diese funktionstüchtig zu machen. Geht dann noch einmal zurück nach Ankh-Morpork und dort in den Park der Unsichtbaren Universität. Nehmt alle Tore vom Krocket-Spiel mit und lauft anschließend zum Vogelhaus, in dem sich vorher der Kobold mit den stinkenden Stiefeln aufgehalten hatte. Steckt hier den Pfahl in den Kompost und Ihr habt eine Demonstrantin am Pfahl. Dann geht's zum Speisesaal. Bestückt im Speisesaal den Picknickkorb mit dem Essen vom Tisch, so daß Ihr einen reich gefüllten Picknickkorb habt. Redet anschließend mit dem Bibliothekar über das Einhornkostüm. Dadurch wandert dieser in Euer Inventar, wo Ihr ihn auch gleich mit dem Einhornkostüm kombinieren könnt, um ein Einhornkostüm mit dem Bibliothekar als vorderes Ende zu erhalten.

Sucht jetzt die Docks auf. Hängt im ersten Bild das Gewicht an den Haken und klebt danach den Aufkleber mit der „10" auf das Gewicht. Benutzt dann das erhöhte Gewicht, um ein Loch in die Wand des rechten Hauses zu schlagen. Aus der Öffnung fällt ein Schneesturm. Die Schneekugel ist vom Laden. Geht nach links zum Schiff und fahrt zum Strand. Sucht zunächst Schnapplas Laden auf und benutzt dort in der Truhe die Säge mit dem Bügelbrett. Schmiert Leim aus dem Topf auf das Surfbrett, um ein Surfbrett mit Leim zu erhalten und um Rincewinds Standfestigkeit zu verbessern. Wenn Ihr jetzt das Surfbrett mit der Brandung benutzt, gelangt Ihr in eine Höhle. Fotographiert die Höhlenmalereien, damit Ihr auch einen Film besitzt. Lauft danach am Strand nach rechts, bis Ihr an einem Ameisenhügel ankommt. Stellt den Picknickkorb beim Ameisenhaufen ab, um später wieder einen mit Essen und Ameisen gefüllten Picknickkorb mitnehmen zu können.

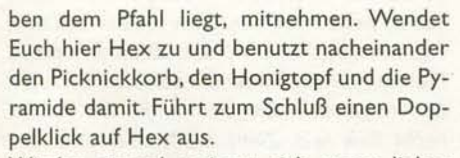
Der Weg führt Euch nun nach Djelibeby. Stattet hier dem Marktplatz und vor allem Uri Djeller einen Besuch ab. Gebt ihm die Krockett-Tore. Er verbiegt diese zu Draht. In der Truhe wird der Draht mit dem Plan für den Bau einer Pyramide benutzt. Dann hat man eine Pyramide in der Truhe. Begebt Euch wieder zur hinteren Plattform, von der Ihr den Pfahl genommen habt. In das Loch im Boden steckt Ihr jetzt die Demonstrantin am Pfahl hinein. Bevor Ihr nach Ankh-Morpork geht, solltet Ihr noch das Seil, das ne-

GALERIE 1



Die Phantasie unseres Berner Viel-Zeichners Gianni Pietroniro erschuf diesen Koloß





Typen trefft Ihr in diesem Adventure, man glaubt es kaum! Der Einsiedler Ungulant könnte Euch schon weiterhelfen, ist aber zu sehr mit der Frage nach dem „Warum“ beschäftigt.



Hier wird's ekelig: Rincewind muß den Geiern ihre Nahrung streitig machen

ben dem Pfahl liegt, mitnehmen. Wendet Euch hier Hex zu und benutzt nacheinander den Picknickkorb, den Honigtopf und die Pyramide damit. Führt zum Schluß einen Doppelklick auf Hex aus.

Wieder einmal weigert sich unser lieber Rincewind, die Maschine ohne Erlaubnis zu benutzen. Sprecht also zunächst mit Skazz, um seine Maschine in Betrieb nehmen zu dürfen und redet anschließend mit ihm über die Antwort auf die „WarumW-Frage. Dabei erhaltet Ihr die Antwort, die sich S.T. Ungulant so sehnlichst wünscht. Fahrt mit dem Schiff nach Wagenrad. Überreicht dem Einsiedler die Antwort und nehmt als Gegenleistung das Geklimper in Empfang.

Jetzt müßt Ihr wieder nach Holywood reisen. Hier nach rechts zum Wohnwagen, wo Ihr dem Troll den Zuckerstein gebt. So hart die Diamantzähne eines Trolls auch sind, einem Zuckerstein vermögen sie nicht zu widerstehen. Bindet das Seil um den Zahn und schon könnt Ihr den herausgelösten Diamanten einstecken. Betretet jetzt einfach nur den Wohnwagen und gebt dem Milchmädchen Euren Diamanten. Dadurch erhaltet Ihr die scharfe Braut.

Ihr habt nun alle Zutaten für einen erfolgreichen Werbespot beisammen. Verlaßt den Wohnwagen nach links und geht durch die Schranke, hinter der Ihr auf Schnapper trefft, nach oben. Überreicht ihm nacheinander die scharfe Braut, das Geklimper und den Krimskrams. Der einzige, der jetzt noch fehlt, ist der Hauptdarsteller selbst: Tod sitzt nämlich noch in der Maske!

Lauft also erst wieder nach unten durch die Schranke und dann nach links zu dem Kobold-Grüppchen. Im linken Teil dieser Szenerie, links neben den Fässern, befindet sich die Tür zur Maske. Unterhaltet Euch mit der Maskenbildnerin. Um Tod richtig gut zur Geltung zu bringen, möchte diese gerne ein Bild der Elfenkönigin haben. Damit Ihr nähere Informationen über die Möglichkeiten zur Beschaffung dieses Bildes erhaltet, solltet Ihr die Maskenbildnerin noch einmal darauf ansprechen (an die Hexe wenden). Jetzt heißt es zurück nach Ankh-Morpork, in die Schatten. Sucht hier das Haus des Leichenbeschauers auf, in dessen Keller sich die Hexe in Gesellschaft von Casanunda befindet. Um den lästigen Verehrer loszuwerden, müßt Ihr



Selten mußte man so wenig Angst vor dem Tod haben, wie bei diesem humorigen Zeitgenossen

Euch mit ihm über die Frauen von Djelibeby unterhalten, die nur darauf warten, von ihm erobert zu werden. Ist der Weg frei, könnt Ihr mit der Hexe reden, insbesondere über die Elfen. Diese gibt Euch einige wichtige Informationen über das alte Volk; auf der allgemeinen Karte erscheint der Wald. Packt Rincewinds Geldbeutel jetzt aus seinem Inventar in die Truhe, danach das komplette Einhornkostüm und die Kamera aus der Truhe in Rincewinds persönliches Inventar, da die Truhe nicht ins Elfenreich mitkommen kann. Klickt dann lediglich die Steine an. Hierdurch gelangt Ihr automatisch ins Elfenreich. Streift sofort das Einhornkostüm über und schon findet sich Rincewind im Schloß der Elfenkönige wieder. Benutzt anschließend die Kamera mit der Elfenkönigin, um dadurch einen Film zu erhalten. Zum Verlassen dieser Szene einfach nach links ins Bild klicken. Stellt die Gegenstände im Inventar wieder an ihren ursprünglichen Platz und macht Euch auf nach Holywood.

Geht in die Maske und gebt der Maskenbildnerin den Film mit der Elfenkönigin (allerdings ist immer noch ein kleiner Rest vom Film mit der Elfenkönigin übriggeblieben). Lauft aus der Maske heraus. Geht weiter nach rechts bis zu Schnapper und sprecht ihn an, damit die Dreharbeiten endlich beginnen können. Tod weigert sich aber ohne ein Double zu drehen. Geht nach Ankh-Morpork in die Schatten. Nehmt die linke Seite und kommt durch die Tür im Hintergrund links neben dem Durchgang herein. Um einzutreten, müßt Ihr den Totenschein mit der Tür benutzen. Ihr platzt in eine psychiatrische Sitzung mit Untoten. Öffnet den Schrank rechts im Bild und unterhaltet Euch mit dem schwarzen Schaf. Fragt, ob es für Tod das Double spielen möchte. Das Schaf hat jedoch Angst ohne Arbeitserlaubnis tätig zu werden, so daß Ihr ihm den Film mit den Schafen zeigen müßt, um es zu überzeugen, daß bereits seine Vorfahren als Filmdarsteller beschäftigt waren.

A star is born: Lang hat's gedauert und unzählige Discworld-Bewohner haben ihren kuriosen Teil dazu beigetragen, damit Tod hier endlich die Show seines Lebens abziehen kann



Endlich könnt Ihr die Fertigstellung des Films und seine Aufführung im Odium mitansehen. Leider hat es den Anschein, daß die Zuschauer keineswegs von Tods schauspielerischen Leistungen begeistert sind.

Nehmt im Filmraum die Rolle vom Projektor und benutzt diese links mit der Schnittmaschine. Kombiniert anschließend den Rest des Elfenkönigin-Films mit dem Gerät. Ihr erhaltet so eine geschnittene Rolle, die Ihr wieder in den Projektor einlegen müßt. Jetzt läuft ein Film, in dem die Elfenkönigin das Publikum während der Vorführung hypnotisiert und Tod dadurch zum Filmstar macht. Tod ist nun zwar bei der Bevölkerung beliebt, aber durch seine Starallüren vernachlässigt er auch weiterhin die Arbeit.

AKT III

Deshalb muß Rincewind die Aufgabe von Tod übernehmen. Dazu braucht Ihr eine Sense, einen schwarzen Umhang, eine Blockbuchstaben-Stimme und Ihr müßt das Pferd Binky reiten können. Geht zuerst zum Stall. Nehmt Euch das Seil und kombiniert es mit dem Bumerang. Schmiert anschließend den Sattel mit dem Leim aus dem Topf ein, um später einen besseren Halt darin zu haben und verlaßt den Stall in Richtung Haus. Klickt die Matte an, so daß Ihr in den Besitz des Schlüssels gelangt. Öffnet die Tür und tretet ein. Lauft durch die erste Tür auf der linken Seite in die Küche und unterhaltet Euch mit Albert, dem Butler von Tod. Links an den Haken zwischen den Schöpflöffeln hängt ein öliger Lappen, den Ihr benutzen müßt. Bevor Ihr die Küche wieder verlaßt, solltet Ihr noch den Kanonenofen öffnen.

Steigt die Treppen am Ende des Gangs hoch und betretet das Kinderzimmer neben der Golftasche. Nehmt das Kaninchen vom Bett sowie das Wollknäuel von der Kommode rechts neben der Tür. Geht wieder aus dem Raum hinaus und in das Zimmer rechts. Nehmt hier das Tintenfaß auf dem Tisch. Bei den folgenden Aktionen müßt Ihr wieder recht flink sein. Zieht die Kordel über den Tisch und begebt Euch so schnell wie möglich zurück in die Küche, die jetzt leer ist, da Alfred Eurem Ruf gefolgt ist. Schnappt Euch die Zuckerdose und stattet dem Stall einen Besuch ab. Schleimt Euch bei Binky mit dem Zucker ein. Ihr gewinnt schließlich sein Vertrauen und er läßt sich satteln. Durch einen Klick auf den Sattel und auf Binky besteigt Rincewind das Roß und beweist, daß er in der Lage ist, Binky zu reiten.

Geht nun in den Garten. Zündet die öligen Tücher mit den Streichhölzern an, um einen brennenden Lappen zu erhalten. Klickt den Hasen in der Truhe an, und schon gehört Euch der Pyjama, den sich Rincewind auch sofort anzieht. Kombiniert anschließend den brennenden Lappen mit dem Bienenstock. Wenn Ihr jetzt einen Doppelklick auf den Bienenkorb ausführt, erhaltet Ihr Bienenwachs. Um auch noch einen Honigtopf zu bekommen, müßt Ihr die leere Zuckerschale mit dem Bienenkorb benutzen.

Geht jetzt im Garten weiter nach rechts zum Teich. Hier könnt Ihr die Angelrute nehmen und sofort danach mit dem Honigtopf kombinieren. Bewegt Euch noch ein kleines Stückchen weiter nach rechts und klickt auf den Spielzeugkarren. Sprecht das Mädchen auf der Schaukel wegen dem Spielzeugkarren an. Sie ist auch tatsächlich bereit, Euch diesen Spielzeugkarren zu überlassen, wenn sie dafür als Gegenleistung Rincewinds Autobiographie bekommt.

Lauft vorher noch etwas weiter nach rechts zum Teich mit den Punkten. Verwendet die Angelrute mit dem Honigtopf mit den Punkten und Ihr erhaltet im Handumdrehen einen Topf mit 100 Ameisenseelen. Kehrt danach zum Haus zurück.

GALERIE 2

Christian Mücke weiß, wie hart es draußen auf der Straße zugeht, denn er kommt aus Streetz

Bleibt zunächst noch draußen stehen und benutzt den Bumerang am Seil mit dem Kamin oben links auf dem Dach des Hauses. Wenn Ihr jetzt den Kamin zweimal anklickt, klettert Rincewind aufs Dach. Durch einen weiteren Doppelklick auf den Kamin ruft Rincewind durch den Kamin nach Alfred und demonstriert ihm somit seine wirklich tiefe Stimme. Klettert nach der Zwischensequenz wieder vom Dach herunter und betretet das Haus. Geht bis zum Fuß der Treppe und dann durch die Tür auf der rechten Seite. So gelangt Ihr in die Bücherei. Greift Euch das zweite Buch, das rechts in der Luft fliegt, bevor Ihr weiter nach rechts zur Nische kommt. Kombiniert zunächst einmal das Bienenwachs mit dem Wollknäuel, um eine Kerze zu erhalten, die Ihr mit den Streichhölzern anzünden könnt. Ihr haltet nun eine brennende Kerze in Händen. Legt diese in Rincewinds Inventar ab.
Öffnet jetzt mit Hilfe des Schlüssels die Nische und tretet ein. Benutzt die Kerze mit Rincewind, um Euch ein wenig Übersicht zu verschaffen. Nehmt die Steintafel von rechts unten an Euch und kehrt in den Garten zurück. Überreicht Susanne das Buch. Zum allgemeinen Bedauern findet die junge Dame Euer Schriftstück überhaupt nicht interessant und gibt es umgehend wieder zurück. Die einzige Möglichkeit sie noch gnädig zu stimmen ist, ihr die Steinplatte zu überlassen. Im Tausch schenkt sie Rincewind dafür ihren Spielzeugkarren.
Euer Weg führt nun erneut ins Haus. Direkt links neben der Eingangstür befindet sich ein Schirmständer, in dem die Sense von Tod steht. Nehmt sie. Folgt dem Flur ein kleines Stück und nehmt den zweiten Vorhang auf der linken Seite mit. Geht jetzt in die Küche und zeigt Albert den Vorhang. Albert ist nur leider nicht der Ansicht, daß dieser Stoff schwarz genug für einen tiefschwarzen Umhang ist. Auch an der Sense, die Ihr ihm zeigt, hat er etwas auszusetzen, da Ihr ihm erst einmal beweisen müßt, daß Ihr es auch versteht mit der Sense umzugehen. Zu diesem Zweck sollt Ihr das Feld draußen vor dem Haus mähen. Benutzt jetzt die Sense mit dem Spielzeugkarren. Ihr erhaltet eine Art Mähmaschine, mit der Ihr in den Garten marschiert. Geht zum Teich und kippt die Tinte aus dem Tintenfaß hinein. In das derart gefärbte Wasser taucht Ihr jetzt den Vorhang und erhaltet so einen schwarzen Umhang. Verlaßt den Garten wieder und geht nach unten zum Kornfeld.
Benutzt die Mähmaschine mit dem Getreide. Die folgende Zwischensequenz zeigt, daß Rincewind auch in der Lage ist, mit einer Sense umzugehen. Um dies von Albert bestätigen zu lassen, müßt Ihr ins Haus zurückkehren. Betretet die Küche und zeigt Albert zunächst den schwarzen Umhang. Wieder zurück in Tods Haus verlangt Albert, daß Ihr noch unbedingt 100 Seelen finden müßt. Nachdem Ihr ihm den Honigtopf mit den 100 Ameisenseelen überreicht habt, ist er endlich davon überzeugt, daß Rincewind einen angemessener Vertreter für Tod abgibt.


Ein Jungbrunnen ist Rincewinds letzte Station auf dieser neuen, absurden DW-Reise, bevor ihm der Tod am Ende das Leben rettet

AKT IV

Euer Ziel im letzten Akt ist es, Tods Stundenglas mit Sand aufzufüllen, damit dieser wieder seinen alten Job ausüben kann. Ihr beginnt in Knochenknack. Beschafft Euch den Korken, der links oben auf der Bühne liegt und verlaßt den Ort in Richtung Djelibeby. Sucht hier auf dem Marktplatz Uri Djeller, damit Ihr Euch mit ihm über die Fontäne der Jugend unterhalten könnt. Zeigt ihm anschließend das Stundenglas. Laßt Uri auf dem Marktplatz zurück und wechselt zur Karte. Wenn Ihr auf der Karte jetzt wieder Djelibeby anwählt, könnt Ihr beobachten, wie ein Mann mit seinem Kamel anreist, dieses neben Euch anbindet und absteigt. Sobald der Mann in der Stadt verschwunden ist, könnt Ihr Euch seinem Kamel nähern. Klickt auf die Satteltaschen, um in den Besitz der leeren Feldflasche zu gelangen.
Wählt auf der Karte Djelibeby an. Wartet bei Eurem Kamel bis der Mann zurückkehrt und steckt in einem unbeobachteten Moment den verwesenden Arm in die Satteltasche seines Kamels. Dadurch folgen ihm die Geier, die Euch wiederum den Weg zum Jungbrunnen weisen.
Bewegt Euch hier nach links und benutzt den Korken mit dem versiegten Brunnen, der ein wenig Sand in seinem Becken zurückgelassen hat. Mit diesem Sand füllt Ihr Tods Stundenglas wieder auf und verschafft ihm somit ein zweites Leben. Als Dank rettet Tod Rincewind vor dem Sterben durch eine Bombe.
Nun wäre eigentlich alles in bester Ordnung, wenn da nicht diese Filmvorstellung gewesen wäre, in der eine riesige, mutierte Elfenkönigin von der Leinwand stieg und Ankh-Morpork jetzt in Angst und Schrecken versetzt…



Bei „Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Dottore seines Vertrauens

Diesmal hätten wir nurmehr drei neue Codes anzubieten. Der Cheat für die Levelanwahl läßt ja ziemlich lange auf sich warten, liebe Leute! Was'n da los?



NINTENDO 64

Can you beat these times?
Battle of Hoth 3:06
Escape from Echo Base 4:15
The Asteroid Field 3:44
Ord Mantell Junkyard 8:50
Gall Spaceport 11:43
Mos Eisley 3:21
Imperial Freighter 4:06
Sewers 5:37
Xizor's Palace 6:32
Skyhook Battle 7:51



Shadows of the Empire

Und gleich zweimal ist Nintendos neue Wunderkiste in dieser Ausgabe vertreten. Die Trixie aus Spenge stand hierbei wieder mal am ehesten auf der Matte. Gebt als Spielernamen „Credits" ein (an der ersten Position muß eine Leerstelle stehen, dann kommt ein großes „C", den Rest dann bitte in kleinen Scheinen, ähh Buchstaben) und Ihr werdet feststellen, daß statt dem ersten Level, nachdem Ihr ein paarmal Start gedrückt habt, schon der Abspann erscheint. Meistens lohnen sich solche Cheats, bzw. Paßwörter in der Regel ja gar nicht groß, in diesem Fall huschen gen Ende aber noch allerlei schmunzelige Messages der Herren Programmierer über den Bildschirm. Naja, schaut's Euch einfach selber mal an.

NINTENDO 64

Turok

Wäre auch zu schön gewesen, wenn wir letzte Ausgabe gleich alle Cheats auf einmal hätten abhaken können. Unsere beiden Vorzeige-Surfer, Patrick(si) Fabri und Jan Wargalla, haben zeitgleich noch drei weitere Buchstabenkombinationen in den Weiten des globalen Datennetzes aufgestöbert. Das war aber bestimmt noch nicht das Ende der Fahnenstange... Um die Gegner als rote Pfeile auf der Übersichtskarte ausmachen zu können, gebt Ihr als Paßwort **„NSTHMNDNT"** ein. Zu den beiden anderen Cheats lieferte Pfiffikus Jan gleich noch deren „Übersetzungen" mit: **„LLTHCLRSFTHRNB"** bedeutet aLL The CoLoRS oF The RaiNBow. Dieser Modus bietet Euch das gesamte Farbspektrum auf den Texturen; schick und psychedelisch zugleich! **„CLLTHTNMTN"** steht für CaLL THaT aNiMaTioN. Im Quack-Modus wird die Interpolation der Texturen ausgeschaltet, wodurch die Landschaft supergrobpixelig wird.
Ach ja, und bei dieser Gelegenheit wollten wir auch gleich noch was richtigstellen, die letzten Cheats betreffend. **„MRPTR"**, der Raptor-Mode, funktioniert ausschließlich bei der US-Version. Hier haben selbst Besitzer der ungeschnittenen englischen Pal-Version das Nachsehen. Für Neu-Turok-Besitzer hat Oliver Beck aus Ludwigshafen noch eine Kleinigkeit zu bieten, und zwar einen Tip, wie Ihr schon im ersten Level (sogar noch vor der normalen Shotgun) die Automatic Shotgun bekommen könnt. Nachdem man den zweiten Key (Level 2-Key) gefunden hat, läuft man noch ein kurzes Stück weiter, bis auf der linken Seite in einer Nische der nächste Feind auftaucht. Nachdem dieser erledigt ist, kann man die Wand, die sich schräg links hinter ihm befindet, emporklettern (sie ist jedoch nicht als „normale Kletterwand" zu erkennen). Oben angekommen erwartet Euch ein fieser Typ, der sofort schmerzhafte Plasmakugeln abfeuert. Erlegt man ihn, findet sich rechts die praktische Automatikwaffe.



Der „All-The-Colors-Of-The-Rainbow"-Mode heißt beim deutschen Turok „Hübsche Farben" Ja, geht's eigentlich noch in Großostheim?

SONY PLAYSTATION

Porsche Challenge

Obschon diesen Monat jeden Tag Dutzende Einsendungen zu Acclaims Turok in meiner Postwanne gelandet sind, war das noch gar nichts, verglichen mit der Lawine an Briefen Sonys Boxstersimulation betreffend. Dazu muß aber gesagt werden, daß die meiste Post leider von Trittbrettfahrern stammte, die das Spiel nie in Händen gehalten, geschweige denn angespielt hatten und scheinbar nur alle den selben Müll aus dem Internet runtergeladen haben. Die X-Taste findet hier nämlich bei keiner einzigen Cheat-Kombination Verwendung, da Ihr mit Druck auf diese Taste lediglich das Hauptmenü wieder verlaßt, in dem die Cheats ja bekanntlich eingegeben werden müssen. Auch habe ich nie ein „Lachen" als Bestätigungsgeräusch für die korrekte Eingabe eines Cheats vernommen, sondern eher ein Klickgeräusch, wie das vom Auslöser einer Spiegelreflexkamera. Aber lassen wir das... Die erste fehlerfreie Compilation stammt jedenfalls aus der Feder des Christian Kreutzer, wohnhaft in Hilden. Zusammen mit den drei Kombinationen, die wir Euch in der VG 5/97 schon vorgestellt haben, ergibt dies immerhin bereits 14 geknackte Codes. Ob da noch mehr im Busch ist? In vier Wochen sind wir bestimmt schlauer.
Soviel steht auf alle Fälle jetzt schon fest:
Hohe Stimmen: ↑, △, ↑, △
Unendlich Continues: L1+L2, dann R1+R2+□



Bei manchen Begriffen zweifelt man schon am Sachverstand der Sony-Übersetzer: Continues heißen einfach Continues, und nicht „neue versuche"!

Manche Cheats werden auch während des Abspanns verraten



Der Testfahrer sieht extrem cool aus und fährt sogar schneller als selbst Porsche erlaubt

Testfahrer anwählen: → + □, dann ← +Select+ ○
Testfahrer-Menü: ← + ○, dann → +Select+ □
Alle Wagen springen: ↑ + □, dann ↑ + ○ (beides dreimal wiederholen)
Verrückt schweres Rennen: ↑, ←, dann → +Select
Unsichtbarer Wagen: □+○, dann L2+R2, dann □+○, dann L1+R1, dann □+○
Hyper-Wagen: Select+□, dann Select+○, dann Select+□+○
Mirror-Mode: ← +○, dann ↓ +△, dann → +□
Lange Strecken (Plus-Strecken): ↑ +Select, dann ↓ +Select, dann Start, Select
Credits: □, ○, dann ← +Select, dann → +Select

Nach Eingabe des letzten Codes erscheint übrigens kein extra Menüpunkt im Cheat-Menü. Der Abspann läuft gleich darauf automatisch ab. Ansonsten könnt Ihr eigentlich nicht viel falsch machen. Gebt Ihr einen Code aus Versehen zweimal ein, dann verschwindet die betreffende Schriftzeile im Cheat-Menü lediglich wieder. Zu viele auf einmal aktivierte Cheats bewirken allerdings manchmal leider einen Totalabsturz des Programms. Besonders häufig passierte uns dieses Malheur übrigens in Verbindung mit dem Unsichtbarer-Wagen-Code. Selbigen also am besten sparsam verwenden!





Warum Soul Edge bei uns Soul Blade heißt, wissen die Götter, dafür wissen wir, wie Sophitita mit Bikini aussieht

SONY PLAYSTATION

Soul Blade

Viel Post ereilte uns schon zu diesem wichtigen und vor Größe strotzenden Thema, welches da lautet: „Soul Edge by Namco". Das könnt Ihr uns glauben! Aus Platzgründen müssen wir uns diesmal allerdings auf ein paar wenige Geheimnisse beschränken, die wiederum dafür sogar auch noch für die Hardcore-Beat'em Up-ler unter Euch, die eh schon alles wissen, interessant sein könnten. Alessandro Biancu aus Balingen/Endingen hat unter anderem folgende Dinge aus der CD herausgeprügelt:

– Die achte Waffe bekommt man, wenn man zunächst das „Edge Master" durchspielt, also Cervantes und Soul Edge besiegt. Danach müßt Ihr abspeichern. Ist dies geschehen, geht Ihr nach Italien und verliert dort absichtlich. Wenn Euer Charakter auf der Karte nun seine „Loss Animation" durchführt (Hwang, z.B. setzt sich hin), seid Ihr auf dem richtigen Weg. Geht jetzt nur einmal (!) in irgendeine Richtung (außer nach Spanien) und gewinnt den Kampf. Wenn Ihr den Kampf gleich beim ersten Mal gewinnt, erhaltet Ihr die achte Waffe. Solltet Ihr es nicht auf Anhieb schaffen, geht einfach aus dem „Edge Master" wieder raus und versucht es noch einmal.

– Nehmt Seung Mina, nachdem Ihr Soul Edge habt und den Arcade Mode mit Hwang schon wenigstens irgendwann einmal durchgespielt habt. Spielt den Arcade Mode einfach nochmal mit Ihr durch und schaut Euch ihren Abspann an. Nun könnt Ihr Han Myong anwählen, indem Ihr einfach nach Cervantes' Bildchen weitergeht (Wichtig! Ihr müßt den Arcade Mode zuerst mit Hwang durchgespielt haben. Wenn Ihr zwischen Hwang und Seung Mina andere Kämpfer gewählt habt, so spielt dies keine Rolle).

– Spielen als Siegfried (Evil Siegfried): Holt Euch die achte Waffe von Siegfried. Ist dies geschehen, könnt Ihr ihn wie Han Myong anwählen

– Besitzt Ihr alle 80 Waffen in Soul Blade, dann taucht noch eine Sophitia im Badeanzug auf.

– Spielen als Soul Edge: Entweder speichert Ihr irgendwann nach über 20 Stunden Spieldauer ab, dann erscheint Soul Edge von selbst, oder Ihr spielt den Arcade Mode mit allen Kämpfern einmal durch.

– Colosseum Stage: Erscheint nur im Edge Master Mode. Stellt im "Vs. Mode" die Ringgröße auf „20m". Nach der Asien-Stage ist es soweit.

SONY PLAYSTATION

Suikoden

Benjamin Zaminer aus Moosinning hat sich die Mühe gemacht, die ersten 100 Positionen der Münze beim Hütchenspiel in Rockland mitzuschreiben. Sehr hilfreich für Leute, die gnadenlos absahnen wollen. Wenn man das Spiel beendet und wieder von vorne beginnt, fängt man wieder ganz oben an, also bei L, R, L, R...Die Reihenfolge bleibt immer die selbe, auch wenn man den Einsatz verändert:
L, R, L, R, M, M, M, R, L, M, L, M, L, L, R, R, R, M, R, L, L, M, R, M, R, R, M, R, R, M, L, M, R, L, L, M, L, M, L, M, R, L, L, L, L, M, R, R, L, M, L, R, M, M, L, L, M, M, M, L, R, M, L, R, L, M, R, M, L, M, M, M, R, R, M, R, M, R, R, R, R, L, L, M, L, L, R, L, L, M, M, L, M, R, R, M, M, M, L, M.

Ein Prügelspiel ohne Boß-Code, gab es sowas eigentlich überhaupt schon mal? Wie überall, könnt Ihr auch hier die beiden Obermotze Rugal und Kunsanagi per Cheat direkt anwählen.

SONY PLAYSTATION

King of Fighters '95

Julian Heinrich aus Tempelhof verwöhnte uns mit den folgenden zwei Leckereien. Vielleicht heitert ja wenigstens die Existenz des Boß-Codes unseren Oberprügler Ralf ein wenig auf, der nach seinem Test zu schliessen von dieser Umsetzung ja so überaus wenig angetan war.

Wählt im Hauptmenü „Team Play" aus und antwortet beim „Team Edit" mit „Yes". Haltet dann während der Kämpferauswahl die Start-Taste gedrückt und drückt währenddesssen ↑+O, →+□, ←+X und abschliessend ↓+△. In der Mitte erscheinen daraufhin noch die Köpfe von Saishu Kunsanagi und Omega Rugal, die nun ebenfalls angewählt werden können. Wenn Ihr Euren Lieblingskämpfer gleich dreimal ins Team aufnehmen wollt und sonst niemanden, so ist dies mit Hilfe von Julians zweiter Tastenkombination ebenfalls kein Problem. Antwortet im „Team-Play"-Modus beim „Team Edit" wiederum mit „YES" und gebt bei gedrückt gehaltener Start-Taste die ganze Chose von eben nur umgekehrt ein, also ↓+△, ←+X, →+□ und dann ↑+O. Voilà!

Wenn Ihr dem Optionsmenü noch drei weitere Punkte entlocken wollt, dann drückt, während der Cursor auf "Configuration" steht, einfach L1+L2+R1+R2 gleichzeitig.

Das da unten geht zwar ein bischen am Team-Play-Gedanken vorbei, bringt Euch aber sogar dreimal den selben Kämpfer im Team ein





SEGA SATURN/ SONY PLAYSTATION

Hardcore 4X4

Mr. PRF hat die Antwort auf die Frage vom letzten Heft, hinter welcher Tasten-Wortspielerei-Kombination sich denn bei Sega im Gegensatz zur PS-Version der schwarze Bonus-Mutter-Truck versteckt, kurzerhand selbst nachgeliefert: „Blac Car" heißt das Zauberwort. Da hätte unsereiner aber auch wirklich selbst drauf kommen können! Drückt einfach während des pausierten Spiels nacheinander B, ←, A, C, C, A, →. Und in Ergänzung zu den beiden Namens-Paßwörtern für die Sony-Version lieferte uns Jan Wargalla noch eine dritte Variante frei Haus, „DUTCHMAN", die sich wahrscheinlich auf das Herkunftsland einer der Programmierer bezieht (wird wie gehabt im untersten Sub-Menü des Time Trial-Modus als Fahrernamen eingegeben). Danach dürft Ihr Asteroids spielen.

SONY PLAYSTATION

Soviet Strike

Unglaublich, aber wahr: Patrick Fabri hat noch sieben weitere Cheat-Paßwörter ausgebuddelt (liegt Spenge eigentlich irgendwo im Einzugsbereich der deutschen EA-Niederlassung?). Jetzt is' aber mal Schluß!

DRBENWAY: Double da Damage (Höhöhö)
VULTURE: Double da Mileage, der Sprit reicht doppelt so lange
EARTHFIRST: unendlich Sprit (noch besser)
STRANGELUV: unendlich Munition (ja, endlich, wurde auch Zeit!)
MIDNIGOIL: unendlich Sprit +Ammo, Unverwundbarkeit
THEBIGBOYS: wie schon bei MIDNIGOIL + Double da Damage
FUGAZI: wie schon bei den großen Jungs

Ach ja, MOUNTAINDEW im letzten Heft sollte eigentlich **MOUNTANDEW** heißen, da hat mir die automatische Fehlerkorrektur in meinem Großhirn aber wieder ein Schnippchen geschlagen, also so was!

SONY PLAYSTATION

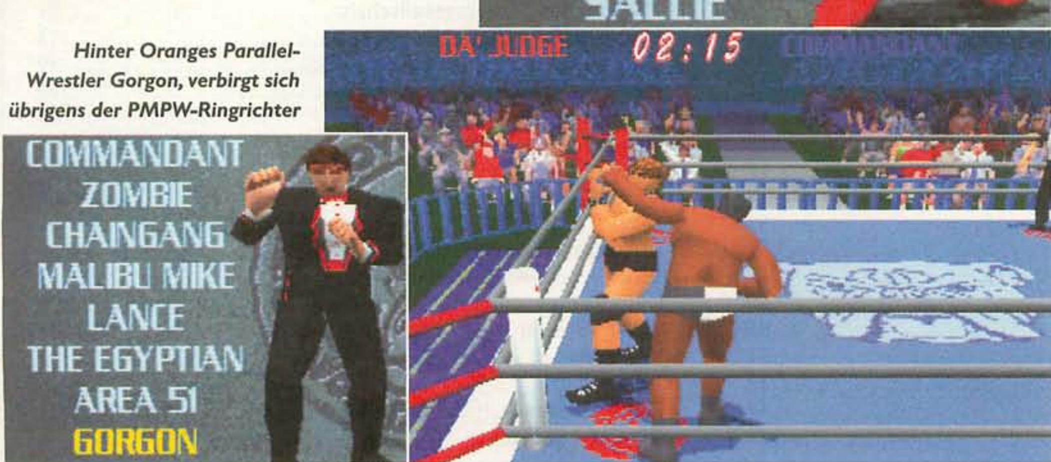
Power Move Pro Wrestling

Nachdem es im japanischen Original „Toukon Retsouden", bekanntlich acht versteckte Wrestler aufzuspüren gab, darf auch bei unserer 1:1-Pal-Umsetzung demnächst mit 'nem ordentlichen Nachschlag gerechnet werden. Drei dieser scheuen, versteckten Rehe konnten dank der tatkräftigen Mithilfe von Alexander Werfs aus Ibbenbüren auch bereits hier enttarnt werden. Die Cheats werden übrigens alle auf dem ersten Joypad im Titelbild (das mit dem fetten „Push Start"-Schriftzug) eingegeben. Als Bestätigung wird jedesmal der Gong geläutet, untermalt von einem dezentem Zuschauerjubel im Hintergrund. Die vierte Kombination wird zwar ebenfalls mit einem Gong quittiert, deren Auswirkungen sind bislang aber nicht bekannt.

Kombination 1: ↑, ↓, ←, →, △, ×, □, O, L1, R1, L2, R2, Select
Kombination 2: L1, L1, L2, R2, R2, R1, △, ↓, ×, ↑, Select
Kombination 3: O, →, △, ↑, □, ←, ×, ↓, l, ↓, □, ←, △, ↑, O, →, Select
Kombination 4: □, ×, □, ×, O, △, O, △, ↑, ↓, ←, →, Select

Nachdem Ihr die Cheats eingegeben habt, müßt Ihr nur noch bei der Kämpferauswahl „Select" drücken. Commandant wird dann zu Sparrow, Orange zu Gorgon und El Temblor zu Sallie





Hinter Oranges Parallel-Wrestler Gorgon, verbirgt sich übrigens der PMPW-Ringrichter

CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Alles in allem freu isch misch aber immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material

SONY PLAYSTATION

Rally Cross



Links die Auswirkung von „wheels", unten die von „feather"

Michael Rosenbohm aus Brake kennt sich bereits bestens rund um Sonys famosen Race-Newcomer aus. Seine gesammelten regulären Paßwörter, bzw. Cheats wollen wir der geschätzten übrigen Leserschaft natürlich nicht lange vorenthalten. Die Codes funktionieren für alle Spieler sowohl bei Einzelrennen als auch im Season-Mode. Ihr müßt sie unter dem Menüpunkt „Enter Name For Season" eingeben. Die Unterstriche stehen wieder mal für eine Leerstelle:

„vet_me" = Rookie Season gewonnen, Veteran Level freigegeben, ein neuer Kurs + Version B der alten Kurse + vier neue Fahrzeuge
„im_a_pro" = Veteran Season gewonnen
„weeoo" = Pro Level freigegeben, alle Kurse + alle Versionen + alle Fahrzeuge + drei Trucks + Suicide Season, um sich den vierten Truck erspielen zu können
„feather" = alle Fahrzeuge sind extrem leicht
„stone" = alle Fahrzeuge sind extrem schwer
„float"= alle Fahrzeuge haben eine schlechte Traktion/ schlechtes Fahrverhalten
„radbrad"= alle Fahrzeuge haben eine gute Traktion/ gutes Fahrverhalten
„banzai"= keine Kollisionen zwischen den Fahrzeugen
„spinner"= Lenkung bis zu 90° (fast Drehungen auf der Stelle möglich)
„noviscous"= Matsch bremst nun nicht mehr
„fat_tires"= dicke Dinger
„no_wheels"= gar keine Dinger
„wheels"= gar keine Karosserie

SONY PLAYSTATION

The Crow – City of Angels

Der Vielseitigkeit halber und um Euch unnötiges Rumgelatsche zu ersparen, stammen die nachfolgenden Codes gleich von zwei Einsendern, nämlich von Patrick Göstl aus München und von Raymond Martin aus Berlin. Die verschiedenen Paßwörter katapultieren Euch jeweils an eine andere Stelle im betreffenden Level. Bei den meisten mit „unsterblich" bezeichneten Paßwörtern verliert Ihr erst dann wieder Energie, wenn Ihr aus Versehen eine Maske einsammelt, bzw. eine solche berührt.

Level 1
×△□△△△○○△○, ××△○□□○×××, □×△□×□××○×, ○△□△□□△○△□, ×□△○□□○○×□ (unsterblich), ○×□△×○△○□△ (unsterblich)

Level 2
×△×△□○○△□○, ○△○×□□○□□×, △□×△□×△○△□ (drei Energiebalken) △□△○□□○□△× (unsterblich), □□△○□□△×△× (unsterblich)

Level 3
○○×○×○×○××, ×□△□○△△□○□, ○□×□○□○△○× (zwei Energiebalken), ×○×□×○○△×× (unsterblich)

Level 4
□□△○×□△○○×, ×□△□○□□△○× (zwei Energiebalken), ○△□×○○△□×□ (zwei Energiebalken)

Level 5
□△□△□○△□×○, ○□×□△□△×○× (drei Energiebalken)

Endboß
×□△□○△□×○△ (drei Energiebalken)

INSERENTEN

2nd2none 93
Acme The Game Company 55, 57, 59, 61, 63
Allianz 2
ARJAY Games & Entertainment 41
BecoSys 47
Codemasters 15
Corner Hard- & Software 25
Dream Systems 87
Franzis-Verlag 91
Freestyle Versand 101
fun & run Versand 47
Funtronixx 85
Fusion 27
G E C 17
Game it! 53
Game Profi 85
Gamers Point 79
Games Island 68
Gamestore 85
Grobis Gameshop 91
GT Interactive 33
Hint Shop 47
Kabel 1 99
Konami 104
Laguna 23
M.C. Game 87
Magic Entertainment Center 45
Media Point 19
Metropolis 67
MVG Medien Verlagsgesellschaft 81
Nintendo 13
O.I.T. Versand 39
Playcom Software 29
Primal Games 89
Psygnosis 31, 43, 103
Roby Rob Shop 101
S & S Computer 87
Sega 49, 51
Softwareversand Bachler 89
Sony Electronic Publishing 95, 97
UFO Games 91
WIAL Versand 83
Wolfsoft 101

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der Firma Next Level, CH - Baden.

SONY PLAYSTATION

Mechwarrior 2

Patrick, der große Tipser, wußte auch in Sachen Battlemechs schon früher besser Bescheid als seine lieben Mitstreiter. Sechs ganz besondere Codes runden den zweiten Teil von Daniel Siegmunds Paßwortsammlung gekonnt ab.

Clan Jade-Falcon — Trial of Refusal

Mission 2:	L#X0A<0<TT
Mission 3:	0/X0A<+<YL
Mission 4:	L/X0A<L<+>
Mission 5:	00X0A<<>U4
Mission 6:	L0X0/<0>U=
Mission 7:	0XX0/<+>#=
Mission 8:	LXX0/<L>L=
Mission 9:	0YX0/<<Y<Z
Mission 10:	LYX0=<0Y#0
Mission 11:	0AX0=<+YU#
Mission 12:	LAX0=<LY<=
Mission 13:	0<X0*<<A+L
Mission 14:	L<X0*<0AY>
Mission 15:	0>X0*<+ATA
Mission 16:	L>X0*<LA0T
Abspann:	L>X0A>LA#+

Crusader Trials:

Mission 2:	LTX0A<00YZ
Mission 3:	0*X0A<+0T*
Mission 4:	L*X0A<L00Y

Inner Sphere Trials:

Mission 2:	LLX0A<0XL/
Mission 3:	0ZX0A<+X<X
Mission 4:	LZX0A<LXU+

Die Cheat-Paßwörter:

T#X0/AX<<< Neue Mechs
T/X0/AZ<#* Big-Mech Mode
##X0/A4YYA Unverwundbarkeit
T<X0/AXA<= alle Missionen verfügbar
#XX0/A4>Y+ Die Wafen erhitzen sich beim Schießen erheblich langsamer
#AX0/A4YYA Der Gas-Knopf muß nicht mehr ständig gedrückt werden; Euer Mech läuft nach einmaligem Drücken von selbst.

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht solche Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt's bereits:

Unterwelt-Tips

Daß es die US-Wirtschaft schon seit jeher besser verstanden hat, um Kunden zu buhlen und diese auch dementsprechend zu ködern, dürfte allgemein bekannt sein. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist diese schmucke „Playstation-Underground" -Plastikkarte zum wichtig fühlen (voll ghetto, ey!). Wer eine Adresse in den USA kennt, kann sich auch so ein Teil dorthin schicken (und dann nach Europa nachschicken) lassen. Ihr müßt nur SCEAs Homepage aufsuchen und dort ein paar Namen von Freunden aufschreiben, die Ihr in irgendwelchen Zweispielerspielen bereits besiegt habt. Als Dank kommt dann ein paar Wochen später das Kärtchen angerauscht, mit dem Ihr auf der anderen Seite vom Atlantik sogar für $5 die amerikanische 0190-er Tips-Hotlinenummer anrufen könnt. So ist Amerika (und Europa nicht)!



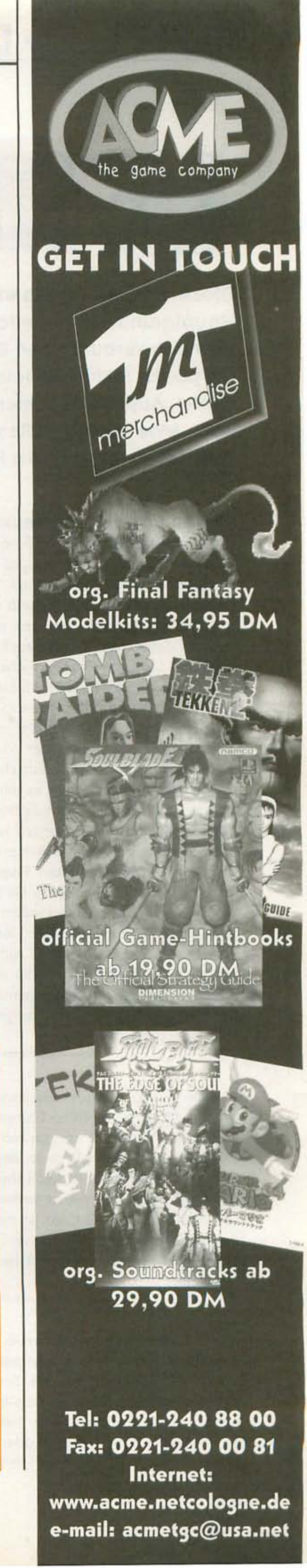
Für alle, die sich von der Masse der heimischen PS-Besitzer abheben möchten: http://www.playstation.com/shock_ug.html

WIE LÄUFT'S?

So erspart Ihr uns und Euch unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen (089-46135046).
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der VIDEO GAMES oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit **welcher Version** eines Spiels **die Tips ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sind mega-out, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen DKC 1, 2 und 3, Tekken, Totschinden oder Turok sind wir bestens eingedeckt.
6. Für jeden abgedruckten Tip winken nach wie vor, und nur bei uns, garantierte 40 bis 500 Mark!

Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



LESERPOST

Diesen Monat wurden wir von Leserbriefen fast überschüttet. Der Hauptgrund war natürlich unsere Layout-Umstellung und die damit noch verbundenen Bugs. Eure Resonanz war zum Glück mehr als positiv inklusive vieler gutgemeinter Ratschläge, aber lest selbst. Außerdem kamen nach meinem kleinen Rüffel letztes Mal noch eine Menge Mails zum Raubkopierthema, das wir deswegen diesmal zusätzlich zum Kundenservice-Forumthema aufgreifen.

Neues Layout im Kreuzfeuer

Wir schreiben das Jahr 1997 und die VG-Crew meint mal wieder, das „zu bieder, zu brav und vor allem zu altmodisch" wirkende Erscheinungsbild ihrer Zeitschrift aufmöbeln zu müssen. Da ich bereits seit der ersten Ausgabe dabei bin und damit auch schon die früheren Umgestaltungsversuche miterleben durfte, werfe ich skeptisch einen ersten Blick in das Heft mit dem neuen Cover. Frei nach dem Motto „Is' das hier nun'n Test oder'n Preview oder wie oder was?" durchforste ich also das auf futuristisch getrimmte Machwerk. Anfangs geht es mir noch so, daß mir die vertraute Ordnung meiner heißgeliebten Videospielefachzeitschrift abhanden gekommen zu sein scheint. Doch mit dem Ablegen meiner ersten Skepsis merke ich, daß sich die neue Video Games insgesamt klar zum Positiven verändert hat. Beim Schmökern fiel mir als stolzer N64-Besitzer natürlich sofort der Mittelteil außerordentlich positiv auf und ich möchte damit zum Ausdruck bringen, daß ich regelmäßigen Extras in dieser Form durchaus aufgeschlossen gegenüberstehe.

Sönke Matthiessen, Hamburg

Als ich gestern nach Hause kam und die neueste Ausgabe der Video Games im Briefkasten fand, wußte ich erst gar nicht, was für ein komisches Heft ich da in den Händen hielt. Das neue Layout ist Euch aber wirklich super gelungen und macht ordentlich was her. Nur das neue VG-Logo ist mit Abstand das häßlichste, das Ihr je hattet. Da gehört etwas cool gerendertes à la **Killer Instinct Gold** hin.

Stephan Basener, Landsberg

Hi, VG-Gang! Ich finde Euer neues Design – auch wenn anfangs etwas schockiert – echt Klasse! Allerdings wirken die Screenshots stellenweise noch schlechter als früher. Ansonsten top. Übrigens, wer beantwortet denn jetzt die Post? Mister X oder was?

Rupert Ochsner, A-Linz

Euer neues Heftdesign gefällt mir echt super. Die fünf Wertungsgesichter stellen eine gute Neuerung dar, und auch die Schriftgröße ist gut gewählt. Auch sonst ist die VG „appetitlicher" als vorher. Ein großes Lob an Herrn Porscha und Frau Hengst. Hat sie eigentlich was mit Michael zu tun? Allerdings stört es mich doch, daß die Bilder nun allesamt an die Randbezirke der Seiten verbannt worden sind. Der Text sieht so richtig eingequetscht aus. Vielleicht solltet Ihr die Bilder weniger auf einem Haufen als vielmehr auf der Seite verteilt abdrucken. So steht die Bildunterschrift wenigstens direkt am Bild und sie kommt ohne zusätze wie „halboben rechts, 2.Bild" aus. (...) Eine Frage hätte ich noch: Wenn man sich auf dem Markt für PC-Zeitschriften umschaut, bemerkt man schnell die offensichtlich größere Seitenanzahl im Gegensatz zu Euch und den anderen Videospiele-Magazinen. Es kommen ja, zählt man alle Konsolen, eigentlich insgesamt die gleiche Anzahl an Spielen wie für den PC heraus, daran kann es also nicht liegen. Preisprobleme können es auch nicht sein, mein früheres Stammheft gibt es mit bis zu 220 Seiten für 5,90 Mark.

Patrick Heinze, Rodgau

Hi, VG, ich bin seit einigen Jahren Leser der besten Videospielezeitschrift in Europa. Über Eure neue Optik war ich auf den ersten Blick ziemlich erstaunt. Ich persönlich finde sie nicht so toll wie die alte. Letztere war zwar etwas schlichter, aber in meinen Augen übersichtlicher als die neue, insbesondere die Schriftart in der obersten Zeile jeder Seite oder die Titelseite. Was sich zu meiner Freude jedoch nicht geändert hat, ist Eure total geniale Schreibe und alles andere, das nicht der neuen Optik zum Opfer fiel.

Marco Schulze, Preilack

Als ständiger Leser der VG spreche ich den Mitarbeitern Ihrer Zeitschrift meinen Glückwunsch für das gelungene neue Outfit aus. Natürlich lese ich auch Konkurrenzmagazine, aber Ihre Gliederung besticht durch Übersichtlichkeit und ist durch das gute Schriftbild jederzeit sehr gut lesbar. Nun gehöre ich nicht mehr zur jungen Generation, denn ich habe immerhin schon sechs Jahrzehnte auf dem Buckel. Aber Spielen (besitze PS und N64) hält jung!

Werner May, Krefeld

Wir waren hier in der Redaktion schon sehr gespannt auf Eure Reaktionen, sind wir doch der festen Überzeugung, mit unserem etwas mehr auf futuristisch getrimmten Design und Layout den Zeitgeist und Euren Geschmack getroffen zu haben. So zeigt dann auch die überwiegende Mehrheit Eurer Meinungen, daß es zwar anfängliche Berührungsängste mit der neuen Video Games gab (ging uns genauso!), die sich aber nach eingehendem Schmökern in Wohlgefallen auflösten. Selbstverständlich können wir es hier, wie überall im Leben, nicht jedem 100% Recht machen. Dem einen gefällt das VG-Logo nicht, er findet dafür das Classic top oder umgekehrt. Oder aber Patrick äußert Kritik an den Screenshot-Clustern. Hier finden wir, daß geballte Bilder-Power auf einem Fleck mehr vom Spiel rüberbringt, als weit verstreute Einzelbilder. Mit der Bildunterschrift verfahren wir im weiteren so (oder versuchen es zumindest!), daß nicht jeder Screenshot eine Erklärung braucht, denn viele Bilder sprechen auch für sich selbst. Überdies werden wir versuchen, die Bildunterschriften wieder klarer zuzuordnen.Bei den Doom-64-Bildern muß ich Rupert Recht geben, die sind in der Tat etwas daneben gegangen, aber mit der neuen Grabber-Karte muß man ja auch erstmal Erfahrung sammeln. Wir geloben Besserung. Zum Problem Heftumfang: Natürlich würden wir Euch gerne jeden Monat ein doppelt so dickes Heft präsentieren, denn Stoff gäbe es wahrlich genug, aber so einfach ist es leider nicht. Die Seitenanzahl hängt wesentlich von der Auflage und den eingehenden Anzeigen ab. Da der PC-Spiele-Markt um einiges umfangreicher ist als der Videospielemarkt (unser Schwestermag Power Play verkauft z.B. mehr als doppelt soviel Hefte wie wir) fallen dort die Umfänge natürlich entsprechend höher aus. Alles eine Frage der Kosten und Umsätze. Zu guter Letzt: Yep, Frau Hengst ist die Angetraute unseres Galeerentreibers. Wozu in die Ferne schweifen, wenn das Gute doch so nahe liegt? Und der mysteriöse Mister X, der sich ab jetzt durch Eure Post wühlt, heißt...Ralph, meine Wenigkeit, Mr.Beat'em Up.

Sega-Design

Liebe VG-Gang, natürlich kann man sich nicht bei Euch beschweren, daß in Deutschland so wenige Saturn-Spiele erscheinen, was dazu führt, daß in jeder Ausgabe der VG ca. dreimal mehr PS- als SAT-Spieletests zu finden sind. Schließlich liegt der 32-Bit-

Marktanteil hier ja angeblich zu 80% bei Sony. Allerdings bin ich schon seit dem Master System Sega-Fan und finde, daß Sega Deutschland sowieso nur Mist verzapft (ich kenne Sega Asia aus Hong Kong). Das ging schon bei den Tennissockencharme verströmenden Master-System-Verpackungen los, gefolgt vom häßlichen MD-Packungsdesign und setzt sich heute bei den unmöglichen Saturn-Boxen fort, wo einem meist die Anleitung nebst CD beim Öffnen entgegenhüpft und die ebenfalls auch noch entstellte Cover haben (siehe z.B. ***Die Hard Arcade***). Und den tollen Girlie-Saturn in weiß gibt's hier auch nicht. In Japan hat der Saturn eine viel bessere Position: Dort gibt's auch Unmengen von Spielen, die hier mangels Nachfrage gar nicht erst erscheinen. Deshalb: Bitte bringt doch mehr Tests über Japan-Importmodule, vor allem solche, die hier nicht erscheinen werden.

Susanne Bradshaw, Berlin

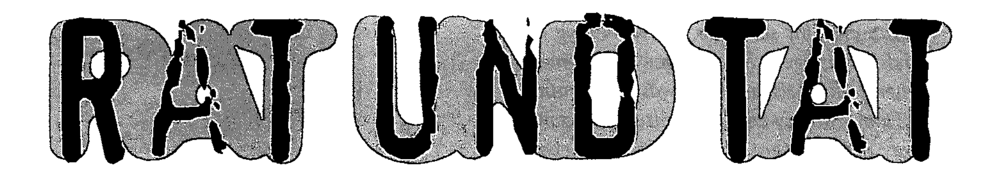
Allein vom Design-Standpunkt her gesehen hast du natürlich Recht, daß eine Reihe PS-Plastik-Cover im Regal cooler daherkommen, als SAT-Boxen mit ausgefransten Ecken. Aber selbst beim sehr auf Ästhetik bedachten weiblichen Geschlecht sollte die Komponente Packungsdesign eigentlich hinter dem Spielspaßkoeffizienten eines Titels zurückstehen, oder nicht? Zum einen kannst Du auch froh sein, daß ein Großteil des „Riesenspielebergs" aus Japan nicht nach Good old Gemany kommt. Sehr oft handelt es sich dabei um Games mit sexuellen Inhalten und diverse Schulmädchenspiele (stehen in der Beliebtheitsskala in Japan ganz oben!). So ziemlich alles, was für den europäischen Markt geeignet ist, findet auch (wenn auch etwas später) den Weg über den Teich. Von der Spielemenge her gesehen steht der Saturn der PS hierzulande eigentlich nicht so weit hintendran. Das Manko dabei besteht aber, wie Du schon richtig behauptest, an der Sony-Marktüberlegenheit. Deshalb produzieren viele Firmen eben primär für die Playstation und schieben, sollte der Konvertierungsaufwand nicht zu groß sein, irgendwann die Saturn-Version nach. Das hat eben weniger Aktualität und eine geringere Anzahl an Sega-Exklusivspielen zur Folge. Und gemäß dieser Marktaufteilung planen wir auch in etwa unser Mag, was eine übermäßige Import-Testrubrik für Segas 32-Bitter eben nicht zuläßt. Dazu noch eine kleine Anekdote aus der Redaktion: Als bei mir und Wolfi als alten Neo Geo-Fans unlängst die 394-Meg-Cartridge ***Fatal Fury Real Bout Special*** *eintrudelte, bettelten wir bei Rob inständig um eine lächerliche halbe Seite Platz im Heft, eben der lieben Exoten willen. Doch unser Vize-Häuptling konterte mit eiskaltem Lächeln im Gesicht und der VG-Leserumfrage, wonach etwa 0,7% aller Leser (oder so ähnlich) ein Neo besäßen, das unser Anliegen leider ins Wasser fallen müsse. Das Ergebnis unseres Aufstandes (NG rein, oder wir streiken!) konnte man dann mit einem News-Fetzen in der VG 5\97 bestaunen. Ihr seht also, der Red-Alltag ist hart und wir bringen, von wenigen Ausnahmen abgesehen (zum Beispiel Tets etwas überstrapazierte Final Fantasy-Berichterstattung), ganz und gar nicht unsere persönlichen Vorlieben im Heft unter.*

Spielecover rein?

Werte VG-Redaktion, Euer Heft ist wirklich eines der besten und auf Eure Tests kann man sich stets verlassen. Trotzdem habe ich aber zwei Vorschläge zu machen:
1. Könntet Ihr nicht eine Abbildung der Hülle eines Spiels beim Test im Heft abdrucken. Damit würde einem nämlich der Kauf wesentlich leichter gemacht, da man ja weiß, wie's aussieht und somit schneller findet.
2. Wie wäre es, wenn in jeder Ausgabe ein/e Leser/in ein Spiel testen kann, wie z.B. im Musikmagazin „Metal Hammer". Den Tester könntet Ihr zum Beispiel über die Mitmachkarte ermitteln.
3. Könntet Ihr vielleicht im Wertungskasten zusätzlich auch die jeweilige Spieldauer angeben?

Marcel Beck, Triesenberg

Erstmal thanx für die Blumen.
Und nun zu Deinen Fragen:
1. Können wir aus mehreren Gründen nicht bringen. Oftmals bekommen wir die fertigen Testversionen wirklich druckfrisch auf Golddisc direkt von den Entwicklern sofort nach Fertigstellung. Zu diesem Zeitpunkt existiert dann überhaupt noch kein Cover-Artwork. Oder aber, wir testen eine Import-Version, deren Cover sich erfahrungsgemäß wesentlich von der deutschen Ausgabe unterscheiden wird. Damit würden wir Euch praktisch keinen Gefallen tun und außerdem würden die Tests sehr uneinheitlich.
2. Es gibt (gab?) bereits ein systemtreues Konkurrenzmagazin, das so etwas praktiziert. Allerdings nicht um der Originalität willen, sondern einfach deshalb, weil sie sonst ihr Heft Monat für Monat nicht vollkriegen würden. Wir als Multi-Format-Magazin haben genau das entgegengesetzte Problem: Zuviel Info für zuwenig Seiten. Deshalb können wir Lesertests leider nicht reinquetschen, da man, um für ausreichend Objektivität zu sorgen, das betreffende Spiel ja nochmal offiziell testen müßte. I'm sorry, folks.
3. Verflixt aber auch, ich muß schon wieder dieses abweisende „nein" benützen. Also warum nicht? Bei so ziemlich allen Spielen hängt die Dauer ja wesentlich vom Geschick des Spielers ab. Was würdet Ihr z.B. sagen, wenn einer von uns, nur weil er mal 'nen schlechten Tag hat für ein einfaches Spiel 10 Stunden braucht, während Ihr in einer Stunde durch seid? Besser wäre natürlich (für Euch!) und hoffentlich auch der Normalfall, daß Ihr länger braucht als wir, sollten wir so eine Zeitangabe aufnehmen. Es ist aber zu subjektiv für einen Wertungskasten, deshalb quetschen wir's auch nicht rein.



Da wir diesmal mehr oder weniger gleich drei Forum-Themen aufarbeiten müssen, stecken wir die Sache mit dem Konsumentenservice und Euren Erfahrungen damit ausnahmsweise in die Rat-&-Tat-Ecke, da es ja thematisch auf der selben Wellenlänge liegt.

Forum 4/97: Raubkopien

Meiner Meinung nach ist Raubkopieren kein Bagatelldelikt mehr. Man denke nur an den Schaden, den man anrichtet, wenn man Spiele kopiert. Softwarefirmen wenden unheimlich viel Zeit und Geld auf, um ein Spiel zu entwickeln. Ihr Ziel ist es klarerweise, das Geld wieder zu verdienen, um damit wiederum neue Spiele zu kreieren. Man denke nur an das C64- oder Amiga-Zeitalter. Diese beiden Computer wurden durch Raubkopierer ruiniert. Dies lag einerseits sicher an den günstigen Möglichkeiten, ein Spiel zu vervielfältigen, andererseits aber auch an der prinzipiellen Einstellung der jeweiligen Besitzer. Auch für das Mega Drive und Super Nes wurden eine zeitlang Diskettenlaufwerke angeboten, jedoch schnell auf Druck von Sega und Nintendo wieder vom Markt genommen. Heutzutage wandert man schon ins Gefängnis, wenn man gestohlen hat. Warum sollten also Raubkopierer verschont werden? Wir sollten die Spiele würdigen, indem wir sie uns kaufen. Dies hilft den Herstellern, uns weiterhin mit coolen Spielen zu versorgen und zeigt ihnen, daß sie sich auf dem richtigen Weg befinden.

Mario Tuta, A-Reutte

Raubkopierer sind wie Drogendealer (...äh, war das vielleicht doch ein bißchen zu hart?! Naja, okay, noch mal von vorn:) Meiner Meinung nach sind Raubkopierer wie Bootlegger: Sie stehlen die kreative Arbeit von Künstlern und Firmen, verursachen Millionenschäden und wer zahlt dafür? Ich!!..Ich meine natürlich ...Wir!! Denn diese Kohle wird normalerweise auf den Verkaufspreis der offiziellen Spiele aufgerechnet. Ist zwar nicht allzuviel, aber doch irgendwie unfair. Andererseits: Wenn jemand hierzulande ***Super Mario RPG*** als voll kompatible PAL-Version anbieten würde, könnte wohl kaum einer widerstehen, obwohl man ja weiß, in welchem Qualitätsniveau sich Raubkopien bewegen. Wenn sich Firmen wie Nintendo *aber* weiterhin weigern, Spiele weltweit gleichzeitig und vor allem in ausreichenden Stückzahlen anzubieten, sind sie daran aber irgendwie auch nicht ganz unschuldig. Zu der Frage nach der evntuellen Bestrafung dieser Schweine (also ich meine jetzt die Raubkopierer, nicht Nintendo...) finde ich relativ hohe Geldstrafen sowie die Beschlagnahmung der dafür benutzten Hard- und Software für angemessen, da die meisten Sofwarepiraten ja nur aus Geldgier handeln. Anderen Firmen wie z.B Capcom, Sega oder Namco sind Kopien offensichtlich ziemlich egal, müßten sie sich doch sonst selbst verklagen!

Gerald Laner, A-Volders

Hi, VG! Ich beschäftige mich seit Anfang der 80er jahre intensiv mit Computern und Konsolen. Dazu eine kleine Geschichte: Irgendwann 1986 kam ich gerade aus der Schule, als ein Kumpel anrief: Er war völlig aufgelöst und stammelte, daß in den nächsten 20 Minuten die Polizei bei mir vor der Tür stehen werde. „Die haben meinen Rechner und zwei Kisten Disketten beschlagnahmt." Prompt kamen auch zwei Beamte mit einem Hausdurchsuchungsbefehl, durchsuchten mein Zimmer, fanden aber dank der Warnung nur Originale. Mein Kumpel durfte dagegen 60 Stunden gemeinnützige Arbeit verrichten. Heute besitze ich PS sowie N64 und habe schon mal versucht via CD-Brenner zu kopieren, bin aber mittlerweile auf dem Pfad der Tugend und begebe mich nicht mehr in halbkriminelle Gefilde. Also Leute: Kopieren ist und bleibt strafbar, stay clean! Der Staat greift mittlerweile härter durch als damals und wer möchte schon gerne Hausdurchsuchungen und andere Sanktionen gegen sich gerichtet wissen. Mit crackfreien Grüßen.

Frank Kunzmann, Itzehoe

Zu Raubkopien kann ich nur sagen, daß man sich dabei nur um die schönen Verpackungen bringt.

Martin Pöll, XXX

Mittlerweile gibt es CD-Brenner zu erschwinglichen Preisen und auch CD-Rohlinge kosten nur etwas mehr als 10 Mark. Da man in guten Videotheken mittlerweile Videospiele ausleihen kann, ist es auch kein Wunder, daß wie wild raubkopiert wird. Meine PS-Spieleauswahl ist inzwischen dadurch auch recht umfangreich. Meist kopiere ich aber nur Spiele, die ich höchstens gelegentlich zocke und mir unter normalen Umständen sowieso nie gekauft hätte. Also entsteht der Firma damit überhaupt kein Schaden. Natürlich besitze ich auch Originale und werde auch weiterhin Originale kaufen, aber nur solche, die es wert sind wie ***Tomb Raider, Tekken 2*** oder ***Resident Evil.*** (...) Also ich finde es in Ordnung, wenn man für sich selbst Spiele/Software kopiert. Raubkopien in großen Stückzahlen herzustellen, um sie dann weiterzuverkaufen, halte ich andererseits für verwerflich, aber ich glaube, dagegen kann man sowieso nichts tun.

Jürgen, Hannover

Wie die meisten unter Euch schon richtig erkannt haben, schadet Ihr durch den Kauf oder die Selbstherstellung von Raubkopien nicht nur den Herstellern, sondern auch Euch in erheblichem Maße, wie das Beispiel Frank zeigt. Dabei handelt es sich beileibe nicht mehr um ein Kavaliersdelikt, und Sony, Sega und Nintendo gehen mit Prozeßlawinen entschieden gegen die Piraterie vor, auch in deren Nest in Hong Kong. Die fadenscheinigen Argumente unseres schwarzen Schafes Jürgen erweisen sich dann auch als wenig stichhaltig: Seine Kopiererei beeinflußt nachhaltig sein Kaufverhalten, denn wer ständig von einer Flut von Spielen umgeben ist, der neigt klarerweise weniger dazu, sich neue zu kaufen. Außerdem: Solange man zum eigenen Nutzen kopiert, ist's O.K., aber sobald das andere mit etwas mehr Aufwand betreiben nicht mehr? Nein, mit zweierlei Maß darf man nicht an dieses brisante Thema herangehen. Unser Standpunkt als Redaktion eines Fachmagazins ist klar: Wir verurteilen Raubkopien aufs Schärfste und Ihr solltet das auch tun: No Crime, no Punishment!

Forum 5/97:Consumer-Service

(...) Es war Ende April '96, als ich meinen SNES-besessenen Freund mit den coolen FMVs der PS beeindrucken wollte. Doch das Ganze ruckelte und stotterte so brutal, daß er sich nur hämisch grinsend über sein Super Nintendo freuen konnte. Bei Sony Consumer Service in Frankfurt angerufen, erklärte man mir, daß mein Gerät wohl ein Hitzeproblem habe und ich es einschicken solle. Die Reparatur würde etwa zwei Wochen dauern. Nach einigen Rückrufen und Vertröstungen von Seiten Sonys (interne Probleme, Probleme mit der Spedition etc.) hatte ich dann nach exakt siebeneinhalb Wochen meine geliebte PS wieder in den Händen. Kurz nach dem Anschluß gab die Konsole aber abgesehen vom PS-Logo nichts mehr von sich. „Muß wohl eine Beschädigung während des Transports gewesen sein", so Sony nach meiner erneuten Nachfrage. Diesmal kam bereits nach einer Wo-

che eine neue PS, die auch fehlerfrei funktionierte, aber nur zwei Monate lang...Zur Abkürzung des Ganzen: Nach weiteren Fehlern (z.B. dicker grüner Strich über der rechten Bildschirmseite), Pannen bei der Zusendung (Stephans Adresse wurde von Sony Köln mit der von Sony Frankfurt verwechselt) und fünfmaligem Einsenden (fein säuberlich dokumentiert) der Hardware mit jeweils 10 Mark Portokosten, erhielt unser geplagter Sony-Fan nach hartnäckigem Nachhaken in Form von Faxen und Messages auf Anrufbeantwortern im August '96 schließlich eine nagelneue, bis zum heutigen Tag funktionierende Playstation. Als Entschädigung für seinen Ärger mit dem Next-Gen-Gerät erhielt Stephan als Trostpflaster von Sony immerhin ein ***Destruction Derby.***

Stephan Basener, Landsberg

Ich wollte den großartigen Kundenservice von Sony loben. Ich schickte meine Playstation am 28.Februar ab, da das Gerät weder Videosequenzen noch Renderfilme richtig abspielte. Schon nach einer Woche kam eine Empfangsbestätigung von Sony und eine weitere Woche später eine nagelneue, einwandfrei funktionierende PS. Alle Fehler, die mir zu schaffen machten, tauchten nie wieder auf. Ich denke, daß dieser schnelle, unentgeltliche Kundenservice gewürdigt werden sollte.

Michael Beitz, Poppenhausen

Mit meinem neuen N64 zuhause angekommen, wurde mein Enthusiasmus fürs Erste durch die verlangsamte PAL-Version von ***Mario 64*** gebremst, aber man gewöhnt sich an alles. Das stark entschärfte, aber vorbildlich eingedeutschte ***Turok*** konnte mich ebenfalls durch die schicke Aufmachung begeistern, dummerweise jedoch ohne Speichermöglichkeit, da die Original-Nintendo-Controller-Packages laut N64-Karton ja erst im Sommer in den Handel kommen würden. Umso größer war die Freude, als ich einen Tag später die Memory Card plus von Datel für nur 40 Mark beim Fachhändler entdeckte, zwar ohne das berüchtigte Nintendo-Qualitätssiegel, aber mangels Alternativen entschied ich mich zum Kauf. Beim ersten Ausprobieren daheim versagte das Teil allerdings kläglich und ich mußte mit Entsetzen feststellen, daß es auch nicht mehr aus dem Controller zu entfernen war. Panisch wählte ich die Nummer der kostenlosen Konsumentenberatung. Die Dame am anderen Ende demonstrierte mir mehrfach begeistert, wie leicht die Controller Packages doch zu entfernen seien („Hören Sie? Bei mir klickt's ganz deutlich!"), bis sich herausstellte, daß sie bereits eine der Original-Nintendo-Karten in Händen hielt. Als sie begriff, daß ich ein minderwertiges Produkt ohne Qualitätssiegel benutzte, war es aus mit der anfänglichen Hilfsbereitschaft und sie wurde merklich unfreundlicher. Die Tatsache, daß ich am Vortag für eben jene Qualitätsprodukte rund 600 Mark ausgegeben hatte und daß die MCs erst drei Monate später erscheinen sollten (was dann aber nicht stimmte) störte sie dabei herzlich wenig. Das Problem löste sich zwar wenig später zum Positiven auf, aber der ungute Eindruck der Beratung blieb.

Lars Keller, Hannover

Und was lernen wir daraus? Hartnäckigkeit zahlt sich aus! Bei einem Problem die Hotline des Herstellers am besten solange nerven, bis alles geregelt ist. Dafür sind sie ja da. Wir sind der Meinung, daß beim Cosumer Service insgesamt gut gearbeitet wird, was sich zwar nicht in der Mehrheit Eurer Zuschriften widerspiegelt, aber der Mensch ist ja im Grunde seines Wesens faul, und warum sollte man denn einen Leserbrief schreiben, wenn beim Service eh alles in Ordnung war, man also keine Probleme hat? Nur wenn's Ärger gibt, macht man seinem Unmut eben auf diese Weise Luft. Uns wurde bis dato kein Fall bekannt, bei dem einer der großen Drei bei Hardwareproblemen bei PAL-Konsolen nicht kulant gehandelt hätte, was bei kleinen Händlern nicht immer zutrifft, aber das ist ein anderes Thema. Wir haben schon einige (10+ seitige!)-Briefe erhalten, in denen sich Leser vehement über den schlechten Service bei Videospielhändlern beschwert haben. Vielleicht ein neues Forum-Thema?

FORUMTHEMA

Ein nicht zu verachtender Prozentsatz aller erscheinenden Videospiele sind Umsetzungen bekannter Arcade-Automaten. Auf das Wörtchen bekannt kommt's nun an. In Deutschland bedeutet bekannt meist nur vom Hörensagen, denn Spielhallen sind hierzulande im Vergleich zum europäischen Ausland wie Frankreich oder England, ganz zu schweigen von den USA oder Japan, leider erst ab 18 zugänglich, dann aber oftmals in Kombination mit Geldspielautomaten und Schmuddelkabinen.

Und nun an die Älteren unter Euch: Geht Ihr überhaupt in Spielhallen? Wenn ja, wie aktuell sind diese denn bestückt? Habt Ihr früher bei Eurem Alter geschummelt, um irgendwie reinzukommen? Sollte man Arcades auch bei uns für Jugendliche zugänglich machen, vielleicht ohne gewaltverherrlichende Automaten? Oder aber sitzt Euch das Geld bei Spielhallen gar nicht so locker und Ihr wartet lieber auf die Heimversion? Schreibt uns zu diesen Fragen doch mal Eure Meinung!

ENEMY zero

„Gibt es durchsichtige Polygone?" Der japanische Hersteller Warp versucht eine Antwort auf diese absurde Frage zu geben.

Laura Lewis - Polygone Schönheit und Schauspielerin von Beruf. Sie spielt stets die Hauptrolle in Warp-Adventurespeielen.

Mit einem Blaster bewaffnet, durchforscht Ihr das Innere des Raumschiffs. Wenn Feinde in der Nähe sind, piepst das Ortungsgerät, worauf Ihr Euren Blaster entschärfen solltet.

George, der Computerwissenschaftler ist einer der wenigen Überlebenden im Raumschiff „AKI"

Unverhofftes und herzliches Wiedersehen im Weltall. Laura trifft David Barnard, ihren Verlobten wieder. Doch danach geht die gnadenlose Jagd nach den unsichtbaren Monstern weiter. Oder ist sie es, die gejagt wird?

Laura Lewis ist Schauspielerin. Gerade mal 11/2 Jahre ist sie alt, doch in Japan, wo polygone Schlagersängerinnen sogar die Charts erobern, ist sie ein gefeierter Star. Angefangen hat alles mit dem Horror-Schocker **D** (hierzulande im Vertrieb von Acclaim), in dem Laura ihre erste virtuelle Hauptrolle spielen durfte. Vom Spielprinzip her ein etwas zu bieder geratenes Rätselrate- und Knöpfchendrückespiel, konnte dieses 3D-Adventure im Land der aufgehenden Geishas sogar den Titel „Bestes Videospiel `95" (vergeben von der japanischen Pressevereinigung) einheimsen, was die Entwickler bei Warp natürlich dazu antrieb, die Welt mit einer Fortsetzung zu beglücken. Der Nachfolger **Enemy Zero** spielt zwar diesmal in einer wissenschaftlich fiktiven Welt, geblieben sind jedoch die Heldin (gespielt von Laura) und das grundlegende Spielprinzip. Per Richtungstaste steuert Ihr unser polygones Blondinchen durch eine vorgerenderte Umgebung, die sich im Inneren eines riesigen Raumschiffes mit dem Namen „AKI" befindet und durch mehrere in Echtzeit berechnete Verbindungsräume bzw. -gänge miteinander verknüpft sind. Genau wie in **D** erlebt Ihr das Abenteuer aus der Ich-Perspektive, anders die Schlüsselszenen und Zwischensequenzen, die wie ein Kinofilm vor Euren Augen ablaufen. Durch den Einsatz von Items und das Lösen von Rätseln tastet sich Laura durch ein Geflecht aus Intrigen und Geheimnissen vorwärts, das die furchterregende Wahrheit über sich selbst und den Auftrag, den die Mannschaft des Raumschiffes zu erfüllen hatte, verdeckt. Auch die Herkunft der unsichtbaren Weltraum-Monster, die über das Schiff herfallen und die Mannschaftsmitglieder nach und nach abschlachten, wird so ans Tageslicht gefördert. Und hier knüpft der actionlastige Teil des Spiels an den Adventure-Part an, was wir am Vorgänger so vermißt hatten. Bewaffnet mit einer Blaster-Waffe, gehört es ebenso zu Euren Aufgaben, diesen Monstern ohne Gestalt beizukommen. Immer, wenn Ihr Euch in einem der Verbindungsgänge befindet (und Euch frei im Raum bewegen könnt) droht Gefahr. Anhand eines Sonargerätes müßt Ihr die größtenteils unsichtbaren Gegner zunächst orten und mehr oder weniger auf gut Glück erlegen. Sehen könnt Ihr diese Monster entweder erst dann, wenn Ihr sie vernichtet habt, oder aber Laura das Zeitliche gesegnet hat. Klug ausgedacht! Zum einen sorgt diese Art von „Blind Date" für nervenaufreibende Spannung, zum anderen haben sich die Entwickler dadurch viel Arbeit gespart. Durchsichtige Polygone sind eben sehr leicht zu programmieren; oder kann es sein, daß da überhaupt keine Polygone vorhanden sind? Um das Maß an innovativen Elementen vollzumachen bekommt Ihr als Speichermedium einen virtuellen Voice-Recorder in die Hand gedrückt, dessen Batterie sich bei jedem Abspeichern und Laden von Spielständen entlädt. Wenn die Batterieanzeige auf 0 absinkt, könnt Ihr danach nicht einmal einen Spielstand laden. Auch das Sterben sollte in **Enemy Zero** wohl überlegt sein. *tet*

INFO

System:	Saturn
Name:	Enemy Zero
Genre:	3D-Action Adventure
Hersteller:	Warp
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	keine Angaben







Star Wars

http://www.acme.netcologne.de

0221 - 240 88 00

NINTENDO

NINTENDO 64 299,-
Controller64 (bunt) 59,90
Lenkrad64(Mad Catz) 159,90
Controller Pak (bunt) 29,90
Controller Pak 1K 44,90
Adapter 59,90
Blast Corps 119,90
Fifa64 129,90
Human Grand Prix.(jp) 179,90
Int. Super Star Soccer 149,90
Mario 64 99,90
Pilotwings 64 119,90
Star Wars 149,90
Turok 139,90
Wave Race 64 99,90

Controller Pak..3 für 2 ....3Stück..59,80
ab sofort liefern wir alle N64-Hard/Softwarebestellungen mit 12 aktuellen Softwate-Stickern für Dein Controller-Pak aus - natürlich kostenlos !!!

SEGA SATURN

Saturn 399,-

3D-Control-Pad 89,90
Arcade Racer 109,90

Athletic Kings 89,90
Crow:City of Angles 89,90
Dark Savior 89,90
Dragonheart 89,90
Broken Helix 109,90
Fifa Soccer ´97 89,90
Manx TT 109,90
Mass Destruction 99,90
NHL Powerplay Hockey '96 89,90
NBA Live ´97 89,90
Sonic 3D Blast 89,90
Soviet Strike 89,90
Tomb Raider 89,90
Virtua Cop 2 incl. Gun 139,90

PlayStation

PlayStation (PSX) 289,-
(mit Linkanschluß)
PSX+Tekken 333,-
PSX+Ridge Racer 333,-
Controller -The Pad- 29,95
Controller (bunt) 49,90
Controller...(Sony) 44,90
Analog/digital Controller.(Sony) 59,90
Analog Flightstick 119,90
Memory Card (bunt) 39,90
Memory Card (24MEG) 109,90
RGB-Scart-Kabel ab.29,90
Link-Kabel 29,90
Laserpointer-Gun 129,90
Lenkrad (Mad Catz) 149,90

Memory Card..3 für 2 ....3Stück..79,80
ab sofort liefern wir alle PSX-Hard/Softwarebestellungen mit 20 aktuellen Software-Stickern für Deine Memory-card aus - natürlich kostenlos !!!

2-Xtreme 89,90
4-4-2 Fußball 89,90

Batman Forever Arcade 89,90
Broken Helix 109,90
Carnage Heart 89,90
City of the lost Children 99,90
Command&Conquer 89,90
Contra: Legacy of War 99,90
Crow: City of Angels 89,90

Crypt Killer 109,90
Discworld II 89,90
Dragonheart 89,90
Excalibur 89,90
Exhumed 89,90
Fifa Soccer ´97 89,90
Formel 1 109,90
Hexen 89,90
International Super Star Soccer 89,90
Indipendence Day (us) 119,90
King of Fighters 79,90
Kings Field 79,90



PlayStation

Legacy of Kain 89,90
Manic Karts 89,90
Monster Truck 99,90
Namco Museum 1-3 .... je 89,90
NBA Hangtime 89,90
NBA Jam Extreme 89,90
NBA Live´97 89,90
NHL Hockey ´97 89,90
NHL Face Off 97 89,90
Pandemonium 89,90
Porsche Challenge 79,90
Player Manager 89,90
Rally Cross(us) 139,90
Rebel Assault II (2 Disc) 109,90
Re-Loaded 89,90
Samurai Shodown 84,90
Sentient 89,90
Soul Blade 89,90
Suikoden 99,90
Super Star Soccer Deluxe 89,90
Total NBA ´97 84,90

プレイステーション™ Japan

Ace Combat2.(Flight-Sim) 119,90
Alundra (Action-RPG) 99,90
Bushido Blade (Fighting) 119,90
Clock Tower II (RPG) 129,90
Dracula X (Castlevania) 119,90
Feda2(RPG) 119,90
Final Fantasy IV (RPG) 99,90
Final Fantasy VII (RPG) 139,90
Final Fantasy Tactics (RPG) 119,90
Formel1 99,90
I.Q. (Tüftelspiel - Platz 1 in Japan) 99,90
Kowloon's Gate (RPG) 139,90
Namco Museum 4-5 .... je 99,90
Parappa Rappa 99,90
Rage Racer 119,90
Reciproheat (Flightrace) 119,90
Rebel Assault II (2 Disc) 109,90
Sangoku Musou (Fighting) 119,90
Soul Edge 109,90
Time Crises+Gun (Ego-Shooter) 159,90
Tobal2(Fighting) 109,90
Touge MAX Drift Master(Racing) 119,90
Wild Arms 119,90

Merchandise



Caps .... ab 20,00
Hint-Books (Mario, Crash B., Tomb Raider, Turok, Soul Blade, etc) .... ab 20,00
Magazines .... (EDGE, Playstation(jp), Playstation ..., EGM(us)) .... ab 15,00
Model-Kits ab29,90
Poster .... ab 5,00
TEKKEN II "The Family" DIN A1 25,00
... Cop II 125x... 25,00
Soundtracks .... ab 24,90
... . 99,90
Soul Edge(Sing...) 24,90
Telefonkarten(FFVII)Limited 169,90
Videos(Tekken ...) 59,90

Werkstatt

"No-Limit!"-Umbau Playstation 99,90
Umbausatz "No-Limit"Playstation 49,90

Finanzierung



Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen .... ab 24,00
Nintendo64 incl. 2 Spielen 24,00
...einnfach anrufen



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Bei uns im Laden...

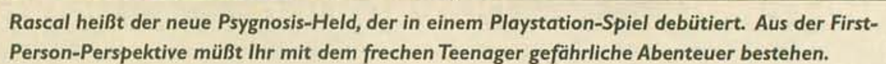
* Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
* Internet-Terminals



PSYGNOSIS-Special

Nach einer kreativen Pause meldet sich das Liverpooler Traditionshaus mit einer breiten Palette an neuen Playstation-Titeln zurück.





Rascal heißt der neue Psygnosis-Held, der in einem Playstation-Spiel debütiert. Aus der First-Person-Perspektive müßt Ihr mit dem frechen Teenager gefährliche Abenteuer bestehen.



Neu in F1,97! Spektakuläre Destruction Derby-Unfälle!

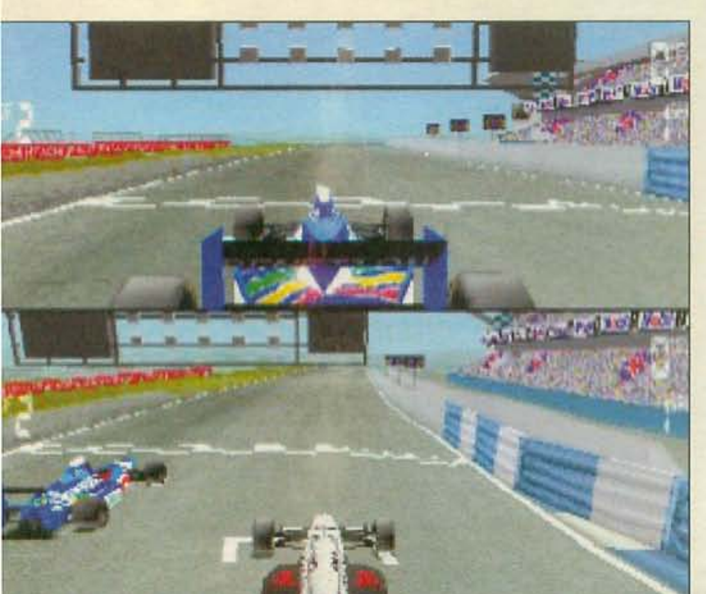
In F1, 97 sind alle neuen Teams und Fahrer der aktuellen Saison enthalten

Kurz vor der wichtigsten Spiele-Messe des Jahres (die E3 in Atlanta) legt Psygnosis seine besten Trumpfkarten offen auf den Tisch. Ganze sieben Playstation-Spiele befinden sich für die nächsten sechs Monate in Vorbereitung, von denen der eine oder andere Titel wahres Hitpotential vorweisen kann. Die Spiele im einzelnen:

F1, 97

Die mit Spannung erwartete Fortsetzung des Rennspiel-Klassikers **Formel 1** (was alleine in Deutschland über 200 000 mal verkauft wurde) ist mit Vollgas im Anmarsch. Nach dem mit vielen Bugs behafteten Vorgänger wartet **F1, 97** mit unzähligen Verbesserungen in den Schwerpunkten Grafik und Spieloptionen auf. Dank offizieller FOCA-Lizenz für die laufende 97er Saison ist **F1,97** der einzige F1-Simulator, der mit derart aktuellen Rennstatistiken aufwarten kann. Was das heißt? Alle Teams von Williams, Ferrari und Bennetton bis zu den Neueinsteigern Prost-Mugen und Steward-Ford sind mit von der Partie. Dazu gehören auch alle Kurse wie z.B. die Klassiker Monaco und Hockenheim sowie neue Strecken wie der Al-Ring in Österreich, Melbourne und der neugestalte Silverstone-Kurs. Alle Fahrer sitzen in ihren aktuellen F1-Cockpits: Michael Schumacher im Ferrari, Heinz-Harald Frentzen im Williams-Renault und Ralf Schumacher im knallgelben Jordan. In der Spieloption „Arcade" erwartet Euch diesmal ein **Destruction Derby** ähnliches Fahrverhalten mit Power Drifts und spektakulären Crashes – kurz gesagt ein absolut einfacher und unkomplizierter Fahrspaß. Viel realistischer als beim Vorgänger geht es im Grand-Prix-Modus vonstatten: Ständig wechselndes Wetter, komplexe Boxenstrategien mit Funkverkehr und Telemetrie-Daten, dazu ein intaktes Regelwerk mit Strafen/Flaggensystem sorgen für ein noch realistischeres Simulationsumfeld, als je ein vergleichbares Spiel vorzuweisen hatte. Außerdem haben die Faktoren Windschatten und Schäden Auswirkungen auf das physikalische Fahrverhalten und den Rennablauf. Für Multispieler ist zudem erstmals eine Split-Screen-Option vorgesehen, hier liefern sich zwei menschliche Rivalen wahlweise im horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm heiße Pole-Position-Jagden. Weitere Highlights: Verschiedene Rennperspektiven nun mit Cockpit-Anzeigen(!), Lenkrad und Rückspiegel und dazu gibt es eine verbesserte Grafik-Engine, die nun unter HiRes-Auflösung (!) läuft. Auch Live-Kommentare begleiten das Renngeschehen, allerdings steht noch nicht fest, wer diesmal seinen Senf zu den jeweiligen Situationen abgeben wird. Auf alle Fälle dürfen wir gespannt sein.

Erscheinungstermin: September 1997



Erstmals gibt es einen Split-Screen-Mode für heiße Zweispieler-Verfolgungsduelle

Rascal

Rascal ist ein pfiffiger Teenager, der unter seinen zwei Hauptmottos: „Cool sein und Spaß haben" in den Tag hineinlebt. Leider nicht ganz so einfach, wenn der Vater ein durchgeknallter Wissenschaftler ist, über den sich die Nachbarschaft pausenlos lustig macht. Aber eines Tages erfindet er doch etwas Brauchbares: eine Zeitmaschine. Und Rascal ist neugierig. Ein kleiner Blick auf Papas Erfindung kann doch nie schaden, oder? Rascal wird von der Maschine eingesaugt und muß haarsträubende Abenteuer bestehen: Ihr müßt dem kleinen



In Psybadek vollführt Ihr auf sogenannten „Hooverdeks“ waghalsige Trick-Kunstücke

Unterwegs trefft Ihr auf einige unliebsame Gesellen

Overboard! präsentiert sich als kunterbuntes Piraten-Abenteuer mit wunderschönen Landschaftskulissen

Kommt es in Overboard! zum Seegefecht, sprechen nur noch die Eisen-Kanonen

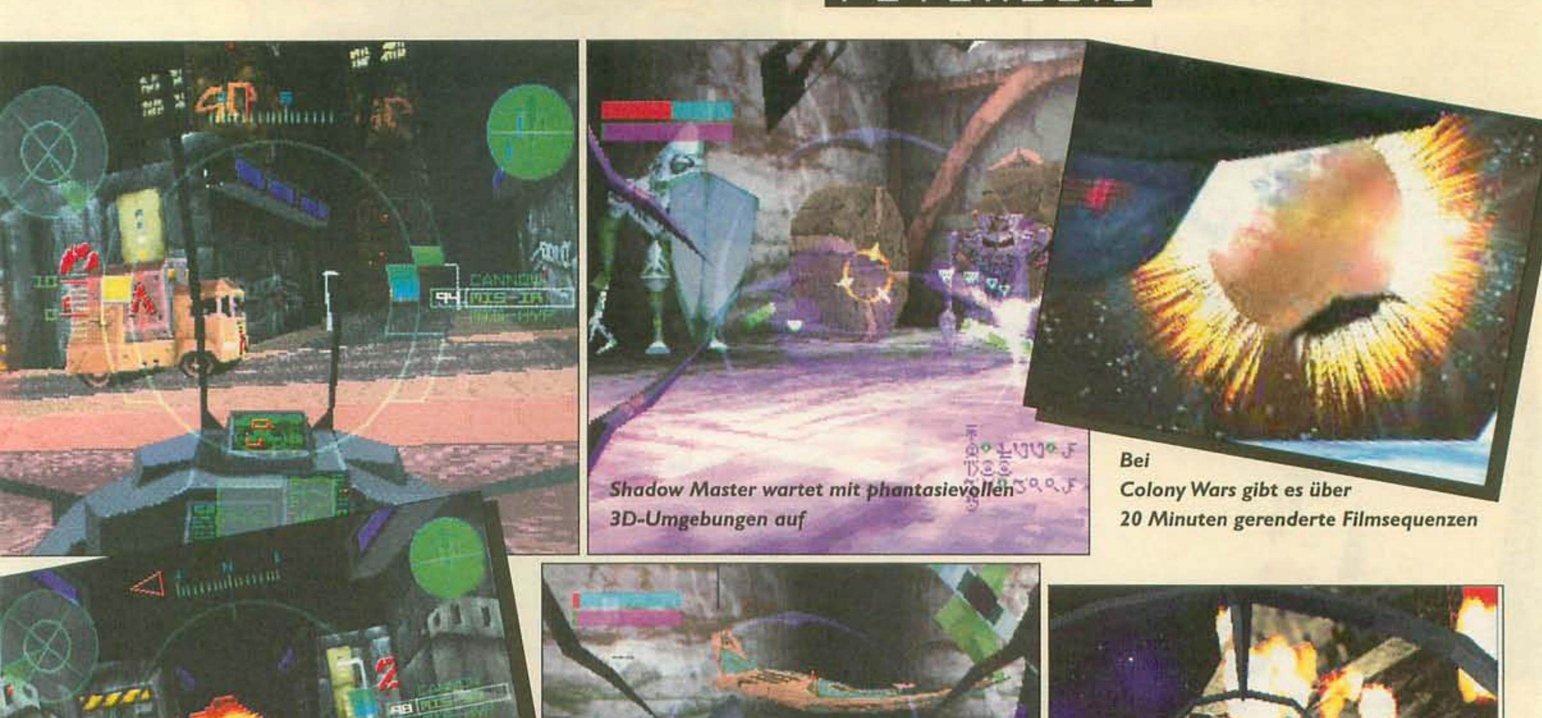
Helden bei seiner phantastischen Reise durch die Zeit begleiten. Unterwegs entdeckt Ihr sieben Welten – ein mittelalterliches Schloß, den wilden Westen, das sagenumwobene Atlantis und andere reizvolle Reiseziele in drei verschiedenen Zeitzonen. Bei der unfreiwilligen Entdeckungsreise erlebt Rascal zahllose Abenteuer mit Piraten, unfreundlichen Cowboys und spukenden Rittersleuten, die über den Jordan geschickt werden wollen. Alles wird in Echtzeit berechnet und Rascal verfügt über volle Bewegungsfreiheit. Aufwendige Licht- und Schatteneffekte und plastische 3D-Umgebung machen den Geschicklichkeitstest zu einem grafischen Leckerbissen. Das Charakterdesign stammt von Jim Hensons Creature Workshop, der mit seinen Muppets-Kreationen berühmt geworden ist.
Erscheinungstermin: Winter 1997

Psybadek

In dem Cartoon-Abenteuer **Psybadek** treffen sich Xako, Mia und ihre Freunde, um sich die Freizeit zu vertreiben und dafür haben sie etwas ganz Besonderes: Statt auf Skate- und Snowboards rasen die Kids mit Hooverdeks durch die Lande – schwebend und mit atemberaubendem Tempo. Aber plötzlich verschwinden Xako und Mias Freunde – was die beiden in ein aberwitziges Abenteuer führt. Psybadek kombiniert traditionelle Elemente des Plattformgenres mit toller Optik: Geboten werden witzige Charaktere z.B. Italienische Klempner, australische Wüstenfüchse und beturnschuhte Igel; ein rasantes Spieltempo, frei erkundbare 3D-Welten und viele skurrile Feinde. Ihr fliegt auf Hooverdeks durch bizarre Landschaften, lernt unterwegs Tricks und Kniffe hinzu, um mit zahllosen Feindscharen fertigzuwerden. Alles ist da – superschnelle Abfahrten, riesige Level zum Erkunden, seltsame und brandgefährliche Endgegner sowie viele Power-Ups, Waffen und spielerische Überraschungen.
Erscheinungstermin: November 1997.

Overboard!

Schiff ahoi! Overboard! ist im Anmarsch, das Spiel für alle Landratten, die sich schon immer mal heiße Seeschlachten mit den Piraten der sieben Weltmeere liefern wollten: In **Overboard!** steuert Ihr eine Galleone auf der Suche nach einem verschollenen Schatz durch die Karibik, klirrende Eismeere oder in die sagenhaften Kanalsysteme der Inka. Eure Aufgabe besteht darin, Hafenstädte zu erobern, gegen die Launen der Natur anzukämpfen und mit feindlichen Windjammern heiße Seegefechte auszutragen. Unterwegs rüstet Ihr Euer Schiff mit vielen neuen Waffensystemen aus – neben Minen und Explosiv-Geschossen lassen sich auch neue Technologien installieren, die dem Schiff einen Dampfrad-Antrieb, Elektroblitze oder einen Heißluftballon spendieren, um über unwegsame Landzungen und Dschungelabschnitte zu schweben. Die rasant-spaßige Kreuzfahrt wartet mit wunderschönen 3D-Landschaften aus der Vogelperspektive auf. Das Spielziel ist schnell erklärt: Feuern, was die Kanonen hergeben, Schmugelaufträge annehmen und seinen Weg zur nächsten Schleuse freikämpfen, der mit einer Vielzahl von Puzzles gespickt ist. Und dann gibt es ja noch die gigantischen Endgegner (Seeungeheuer, Riesenhummer und andere Fabelwesen), die am Levelende auf Euch warten. Overboard! ist ein feucht fröhlicher Seemannsspaß – mit lustigen Ideen, moderner Grafik und jeder Menge Action. Für Zweispieler gibt es einen speziellen Seeschlacht-Modus, in dem man gegenseitig Breitseiten aufeinander abballern darf.
Erscheinungstermin: Oktober 1997.



Shadow Master wartet mit phantasievollen 3D-Umgebungen auf

Bei Colony Wars gibt es über 20 Minuten gerenderte Filmsequenzen

In G-Police steuert Ihr einen schwerbewaffneten Chopper

Insgesamt gibt es über 30 verschiedene Gegner

Aber auch der Action-Teil ist mit seinen grandiosen Explosionen durchaus sehenswert

G-Police

Aufmerksame VG-Leser werden diesen Playstation-Titel vielleicht noch in Erinnerung haben. In der Tat war das Spiel auch bereits vor gut einem Jahr für die Playstation angekündigt. Was auch immer die Gründe für die Verschiebung waren (bessere Grafik-Engine bzw. verbessertes Spielkonzept), in Kürze hebt auch der verspätete Sci-fi-Hubschrauber in feindverseuchten Endzeitgefilden ab. Die Story: Vor einigen Jahrzehnten versiegten die natürlichen Ressourcen der Erde allmählich. Im Kampf um die letzten Reserven führten die Nationen heftige Kriege, deren Resultate nur verheerende Zerstörung und ein beispielloses Wettrüsten waren. Aber schließlich siegte die Vernunft – nach jahrelangen Verhandlungen vereinigten sich die Nationen unter einer Koalitionsregierung, um den Fortbestand der Menschheit zu sichern. Die Rüstungs- und Minenkonzerne wurden multinational fusioniert, um so konzentriert das große Ziel anzugehen – im Weltraum, auf den Monden und Planeten des Sonnensystems die Rohstoffe aufzuspüren und abzubauen, die es auf der Erde nicht mehr gibt. Innerhalb kurzer Zeit wurden Kolonien auf benachbarten Planeten gegründet. Erst entstanden kleine Siedlungen, später riesige Städte, Minen und Fabrikkomplexe unter Geodomen – gigantische Kuppeln, die die menschlichen Einrichtungen kilometerhoch überragten. Das war auch die Geburtsstunde der G-Police, einer Polizeieinheit, die in den Kolonien für Ordnung und Sicherheit sorgt. Ihr tretet in die Fußstapfen von Jeff Slater, der in die G-Police-Elitetruppe eintritt, um herauszufinden, was mit seiner Schwester geschah, die bei einem Einsatz unter mysteriösen Umständen ums Leben kam. Ohne Umwege steigt Ihr in einen schwerbewaffneten Hubschrauber. In 35 Missionen patrouilliert Ihr in völliger Bewegungsfreiheit durch die Skylines kolonialer Städte samt Straßennetz, Stadtverkehr, Brücken und Hochhäuser, löst einfache Aufgaben vom Feuerlöschen, Ausschalten außer Kontrolle geratener Roboter bis zu Frontalattacken feindlicher Invasoren. Zur Feindvertilgung steht ein gigantisches Arsenal an Waffensystemen zur Verfügung. Insgesamt gilt es, 35 Missionen in verschiedenen Geodome-Einsatzgebieten zu überstehen.

Erscheinungstermin: Oktober 1997

Shadow Master

Basierend auf den phantasievollen Grafikvorlagen des preisgekrönten Künstlers Rodney Matthews versetzt Euch **Shadow Master** in ein bizarres 3D-Universum der besonderen Art. Eine unbekannte Macht verwandelt alle Lebewesen in seltsam-geformte Monster-Maschinerien, die fortan als willenlose Wesen umherwandern. Mit einem rasend schnellen Kampffahrzeug müßt Ihr diverse 3D-Welten erkunden und alle anrückenden Feindformationen niederstrecken. Zur Erfüllung der Aufträge steht ein effektives Waffenarsenal zur Verfügung. In den aufwendig texturierten 3D-Levels trefft Ihr auf Heerscharen von ungewöhnlichen Feinden wie Techno-Spinnen, fliegende Rochen, in Metall verwandelte Blumen und protzigen Endgegnern. Spektakuläre Licht- und Spezialeffekte sowie intelligentes Gegnerverhalten sollen **Shadow Master** zu einem der kommenden Playstation-Highlights machen.

Erscheinungstermin: Winter 1997

Colony Wars

Das Abenteuer von Colony War nimmt in einer fernen Zukunftswelt seinen Anfang. Als Pilotenrekrut der freien Welten findet Ihr Euch plötzlich in einem gnadenlosen Krieg wieder, der das Universum erschüttert. Im Kampf gegen eine Armada von feindlichen Raumschiffen und Zerstörern geratet Ihr mitten zwischen zwei Fronten. Eure Aufgabe ist es, alle fünf Sonnensysteme und die Rohstoffkolonien vor den Invasoren zu retten. Colony Wars ist eine Symbiose aus rasant-anspruchsvollen Missionen und einem Science-fiction-Abenteuer im **Wing Commander**-Stil. Ihr fliegt über 70 Missionen mit Jagdaufträgen zum Schutz von Frachterkonvois, zu Aufklärungsflügen und vielen weiteren Einsätzen, in denen Ihr die Entwicklung des Sternenkrieges prägen könnt. Der Handlungsfortgang wird von über 20 Minuten langen Render-Filmen, begleitet. Ihr führt Euer Hi-Res-Raumschiff bei Einsätzen gegen feindliche Jäger, im Anflug auf Raumbasen und riesenhafte Zerstörer-Schiffe. Dabei stehen verschiedene Sichtperspektiven inklusive virtuellem Cockpit zur Auswahl. Erstmals wird auch ein Sony analoges Pad unterstützt.

Erscheinungstermin: Herbst 1997. ws

Micromachines V3 Verlosung
Gewinnt das beste Multiplayer-Spiel des Jahres!

Rachel in der modischen MM V3 Bomberjacke

Wer eine zünftige Multiplayer-Party für die Playstation organisiert, braucht eine Menge Zubehör: mindestens drei Joystick-erprobte Mitspieler, einen Kasten Bier, jede Menge Futter, genügend Joypads und natürlich *Micromachines V3*. Denn kein anderes Spiel ermöglicht es bis zu acht Konkurrenten, gleichzeitig auf einem Bildschirm gegeneinander anzutreten. Auch die anderen Spielmodi eignen sich vorzüglich für nächtelangen Rennspaß. Richtig cool wird die Sache natürlich erst im richtigen Outfit, deshalb hat uns Codemasters einige heiße Accessoires zur Verfügung gestellt. Der Hauptgewinner erhält ein exklusives Spider-Kit mit Bomberjacke, MMV3 Sonnenbrille, Schlüsselanhänger und natürlich einer Kopie des Spiels. Vier weitere Gewinner dürfen sich jeweils auf das Spiel, ein MMV3 T-Shirt, die Sonnenbrille und den Schlüsselanhänger freuen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr nur eine Frage korrekt beantworten:

Frage: In welchem idyllischen englischen Städtchen befindet sich das Hauptquartier von Codemasters?

Soviel Spaß auf dem Frühstückstisch ohne Sauerei gibt's nur bei MM V3

Für jeden Gewinner haben wir ein Exemplar von Micro Machines V3 für Playstation parat

Die Antwort schickt Ihr bis zum **30.Juni.97** (bitte keine eMails!) an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG, Redaktion Video Games
Stichwort:Micromachines
Postfach 1304, 85531 Haar
Fax: 089-4613-5046

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Gewinner geben wir in Ausgabe 8/97 bekannt. rz



Wettbewerbsauflösungen: Porsche Challenge/Disruptor

And the Oscar goes to.... Ganz so dramatisch geht es bei uns nicht zu, obwohl es auch tolle Preise zu gewinnen gab. Der ***Porsche-Challenge***-Wettbewerb war besonders beliebt, viele von Euch sind jedoch über die verzwickte zweite Frage gestolpert. Hier also die korrekten Antworten:

FRAGE 1:

Über wieviel PS verfügt der Porsche Boxster?

Antwort: *Die Motorleistung liegt bei 204 PS.*

FRAGE 2:

Wo liegt die von Porsche angegebene Höchstgeschwindigkeit des Boxsters mit Tiptronic?

Antwort: *Das Schlüsselwort hier war Tiptronic. Den Boxster gibt es in zwei Varianten, mit Schaltgetriebe und mit Fünfgang-Automatik, der sogenannten Tiptronic. Mit dieser Automatik erreicht der Boxster laut Porsche eine Höchstgeschwindigkeit von 235 km/h, mit Schaltgetriebe geht es etwas schneller zur Sache.*

FRAGE 3:

Wieviele Piloten könnt Ihr bei Porsche Challenge anwählen (ohne versteckte Fahrer)?

Antwort: *Einfacher geht's nun wirklich nicht, denn die sechs Piloten waren sogar auf der Seite abgebildet.*

Hier die glücklichen Gewinner:

1.Preis: *Edith Jäger* aus 90425 Nürnberg
2.-3. Preis: *Olaf Berger* aus 33647 Bielefeld und *Dörthe Moos* aus 42103 Wuppertal
4-10. Preis: *S. Wilhelm* aus 50668 Köln, Thomas Jäger aus CH-9042 Speicher, Roy Alguno Oswald aus 91126 Schwabach, Friedrich Zeltner aus 90425 Nürnberg, Daniel Kilian aus 60488 Frankfurt/M., Christian Emmerich aus 61476 Kornberg/Ts., Sascha Schwerm aus 50225 Frechen.

Beim Disruptor-Wettbewerb war nur eine sehr einfache Frage zu beantworten, um in den Lostopf zu gelangen.

FRAGE:

In welcher amerikanischen Großstadt befinden sich die Büros von Universal Interactive Studios?

Antwort: *Die Büros befinden sich in Los Angeles, direkt neben den Universal Studios. Als Antwort ließen wir auch Hollywood und Universal City gelten.*

Die Preise gehen an:

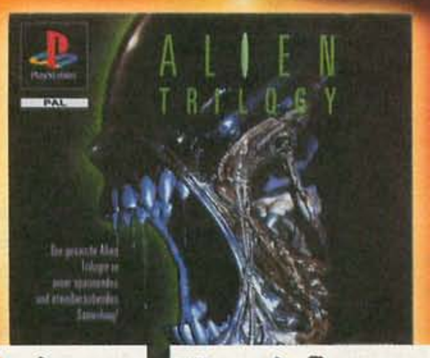
1-2. Preis: *Florian Hagen* aus 21224 Rosengarten und *Gerald Laner* aus A-6111 Volders.
3-5. Preis: *Markus Wegener* aus 22087 Hamburg, *André Friedrich* aus 12353 Berlin, *Michael Hunewald* aus Luxemburg-3323 Birange.
6-12. Preis: *Marko Brala* aus 12169 Berlin, *Georg Wroblewski* aus 14052 Berlin, *Kalle Hofmann* aus 12109 Berlin, *Anja Persson* aus 14050 Berlin, *Frank Mahnkopf* aus 66588 Merchweiler, *Andreas Staudt* aus 71229 Leonberg, Rita Schuck aus 86688 Graisbach.

Vielen Dank an alle Teilnehmer und viel Spaß mit Euren Preisen, die Euch in den nächsten Tagen zugesandt werden. rz

Sei doch nicht blöd!

Überzeuge Deinen Kumpel oder wen auch immer von der Video Games und kassiere dafür eine heiße Prämie. Und für ein Abo gibt´s starke Argumente - immer pünktlich, druckfrisch, bequem nach Hause und mit 10% Preisvorteil gegenüber dem Einzelkauf.

O.K. - so funktioniert´s: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen, ab zur Post ... und Du erhälst prompt eines dieser Geschenke.



Alien Trilogy

Knallharte 3D-Action! Die gesamte Alien Trilogy in einer spannenden und atemberaubenden Sammlung. Wer eine Playstation oder Saturn hat, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Die Video Games Spielspaß-wertung: 87%



Universal-Tasche „4 in 1"

Diese Tasche aus wasserdichtem, strapazierfähigem Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche mit Bodenverstärkung, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt mit einer Zusatztasche, die als Hüfttasche verwendet werden kann; einer Seitentasche mit Reißverschlußvortasche, die auch als Rucksack getragen werden kann.
Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm



Wertungssystem

So bewerten wir

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.

W E R T U N G

System:	Playstation
Spieletyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	8-9
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	58%
Musik:	52%
Soundeffekte:	68%
Spielspaß:	**71%**

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.** Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.** Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



MICHAEL

Zockt derzeit Dungeon Keeper auf dem PC und telefoniert wie wild mit (Noch)-Bullfrog-Chef Peter Molyneux um Labyrinth-Erfahrungen auszutauschen.



DIRK

Vor eineinhalb Jahren hat sich Dirk einen Golf geleast und letzte Woche fuhr er mit dem Karren zum ersten Mal durch die Waschanlage.



WOLFGANG

Ärgert sich tierisch über das Mistwetter, weil es schon Mai ist und er seine neue Harley noch kein einziges Mal aus der Garage holen konnte.



RALPH

Hat an der Uni eine neue Professorin als Chefin bekommen, die einen harten Führungsstil bevorzugt und ihm so das Leben schwermacht.



ROBERT

Bereitet sich durch intensives Fast-Food-Essen auf seinen zweiwöchigen Urlaub in Florida vor, wo er sämtliche Theme Parks unsicher machen wird.



TET

Hat sich nach langem Bitten und Betteln der gesamten Redaktion endlich ein Handy zugelegt und ist damit theoretisch immer erreichbar.

NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:











Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEIN GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Media Control TOP 10

Plattform	Platz	Vormonat	Titel	System
SUPER NINTENDO	1	(1)	Donkey Kong Country 3	SNES
	2	(5)	Super Mario Kart	SNES
	3	(3)	FIFA Soccer '97	SNES
	4	(4)	Terranigma	SNES
	5	(2)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	6	(6)	Super Mario All Stars	SNES
	7	(9)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	SNES
	8	(10)	NBA Live '97	SNES
	9	(neu)	Sim City 2000	SNES
	10	(8)	Asterix & Obelix	SNES
SATURN	1	(neu)	Die Hard Arcade	Saturn
	2	(1)	Tombraider	Saturn
	3	(3)	Sonic 3D	Saturn
	4	(neu)	Soviet Strike	Saturn
	5	(7)	Dark Savior	Saturn
	6	(4)	NHL Hockey '97	Saturn
	7	(2)	Command & Conquer	Saturn
	8	(5)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn
	9	(8)	Virtua Cop 2	Saturn
	10	(6)	Daytona CCE	Saturn
PLAYSTATION	1	(1)	Tombraider	Playstation
	2	(4)	Formel 1	Playstation
	3	(neu)	Legacy of Kain	Playstation
	4	(2)	Destruction Derby 2	Playstation
	5	(6)	Tekken 2	Playstation
	6	(5)	FIFA Soccer '97	Playstation
	7	(3)	Command & Conquer	Playstation
	8	(neu)	Tekken - Platinum	Playstation
	9	(9)	Crash Bandicoot	Playstation
	10	(10)	Resident Evil	Playstation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	Rage Racer	Playstation	92%
2	NBA Hangtime	Nintendo 64	86%
3	Shining the Holy Ark	Saturn	85%
4	Lost Vikings 2	Playstation	85%
5	Fighters Megamix	Saturn	80%
6	NBA Live '97	Saturn	79%
7	Intern. Superstar Soccer Pro	Playstation	77%
8	Wing Commander 4	Playstation	75%
9	Need for Speed 2	Playstation	74%
10	Namco Museum Vol. 4	Playstation	73%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Super Mario 64	Nintendo 64
2	Turok	Nintendo 64
3	Wave Race 64	Nintendo 64
4	Porsche Challenge	Playstation
5	Tombraider	PSX/Saturn
6	Resident Evil	Playstation
7	Tekken 2	Playstation
8	Shadows of the Empire	Nintendo 64
9	Command & Conquer	PSX/Saturn
10	Pilotwings 64	Nintendo 64

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT .... Dungeon Keeper, PC
.... weil's auch für Konsole kommt
HÖRT ZUR ZEIT . Marc Cohe, The Rainy Season
.... weil der Mann einfach gut singen kann
FILM-FAVORIT .... Dante's Peak
.... weil ich auf Katastrophen stehe



SPIELT ZUR ZEIT .... Starfox 64, N64
.... weil ich auf fuchsige Spiele stehe, basta!
HÖRT ZUR ZEIT .... Depeche Mode, Ultra
... weil die „Techno"-Opis immer noch gut sind.
FILM-FAVORIT .... Four Rooms
.... weil ich Tarantino-Filme göttlich finde.



SPIELT ZUR ZEIT ...... Mole Mania, Game Boy
.... weil ich das in der Uni spielen kann.
HÖRT ZUR ZEIT .... Marianne Rosenberg
.... die deutsche Schlagermusik lebe hoch!
FILM-FAVORIT .... Vertrauter Feind
.... weil Brad Pitt mein großes Vorbild ist



SPIELT ZUR ZEIT .... Shining The Holy Ark, SAT
.... weil nicht nur Square gute RPGs macht
HÖRT ZUR ZEIT .... nur sehr schwer
.... weil Enemy Zero taub macht
FILM-FAVORIT .... Vertrauter Feind
..... weil Harrison Ford mein großes Vorbild ist



SPIELT ZUR ZEIT .... Blastcorps, N64
weil der Krach den Nachbarn aus dem Bett holt
HÖRT ZUR ZEIT .... Loreena McKennitt
.... damit der Nachbar wieder Ruhe gibt
FILM-FAVORIT .... One Fine Day
...... weil Michelle Pfeiffer so schöne Beine hat



SPIELT ZUR ZEIT ...... Micro Machines V3, PSX
.... weil hier der fieseste Fahrer siegt
HÖRT ZUR ZEIT .... Ryoji Ikeda, +/-
.. um seine Freunde in den Wahnsinn zu treiben
FILM-FAVORIT .... Spurlos verschwunden
.... weil die Schlußszene richtig gut brutal ist

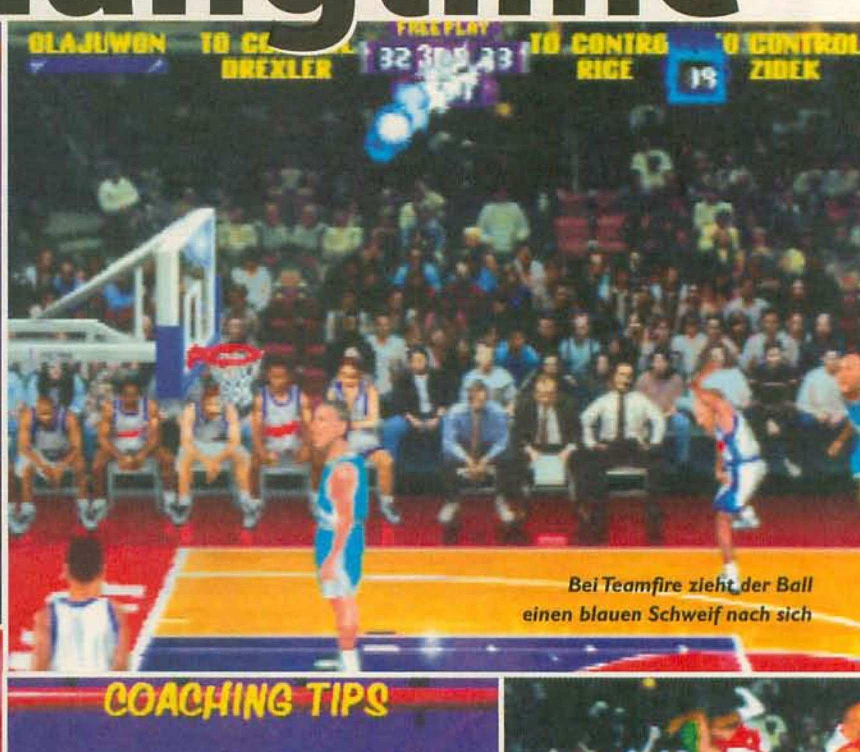
KINOHITS des Monats

Platz	Film	Darsteller
1	Tage wie dieser	mit G. Clooney und M. Pfeiffer
2	Rückkehr der Jedi-Ritter	mit vielen süßen Ewoks
3	Das Relikt	garantiert mit Herzinfarkt
4	The Saint...	mit Val Kilmer
5	Dante's Peak	mit Pierce Brosnan
6	Der englische Patient	mit Ralph Fiennes
7	Romeo & Julia	mit niemandem, den wir kennen
8	Das Imperium schlägt zurück	mit Harrison Ford
9	Beverly Hills Ninja	mit der ersten Kampfwurst
10	101 Dalmatiner	mit Glenn Close



NBA Hangtime





Bei Teamfire zieht der Ball einen blauen Schweif nach sich



Rodman und Boogyman, was für ein Paar...

COACHING TIPS

HEAD FAKES

TAP THE SHOOT BUTTON ONCE. HOWEVER, THIS ALSO CAUSES YOU TO PICK UP YOUR DRIBBLE.

TRY FAKING OUT CPU DRONES!

Nach dem ersten und dritten Viertel gibt's nützliche Tips vom Coach



Die Korbjagd ist ja eigentlich nicht die Stärke von Dennis the Menace, trotzdem zeigt er ein paar elegante Dunks

Keine Softwarefirma außer Nintendo selbst stürzt sich mit soviel Begeisterung auf das Nintendo 64 wie Midway/Williams. Nach **Doom 64**, **Wayne Gretzky's 3D Hockey** und einem Prügelspiel, über das wir den Mantel des Schweigens legen, ist **NBA Hangtime** schon das vierte Midway-Spiel fürs N64. Für Ende Mai steht bereits **War Gods** auf amerikanischen Releaselisten und für das zweite Halbjahr sind eine Reihe weiterer Titel geplant. Bisher war Acclaim für die Umsetzungen der Midway-Basketballautomaten zuständig, bei **NBA Jam** und der darauffolgenden **Tournament Edition** auch mit erstklassigen Ergebnissen, doch jetzt hat Midway selbst die Verantwortung für die Heimversionen übernommen. Gleich nach dem Einschalten begebt Ihr Euch am besten direkt ins Control-Menü, um die schwachsinnige Tastenbelegung zu korrigieren. Die Entwickler haben den Turbo auf A, Schuß auf die untere C- und Paß auf die rechte C-Taste gelegt, das heißt, man müßte alle drei Funktionen mit dem Daumen steuern, wie soll man so gleichzeitig den Turbo aktivieren und passen? Mein Tip: Schuß auf A, Paß auf B und Turbo auf Z. Zum Glück speichert das Programm Veränderungen im Optionsmenü automatisch, so daß Ihr diese Einstellung nur einmal vornehmen müßt. Unter Optionen läßt sich auch der Tournamentmodus anschalten, der sämtliche Power-Ups und Computerunterstützung unterbindet. Für besseren Überblick auf dem Spielfeld sorgt die Big-Head-Einstellung, auch wenn die Kürbisköpfe etwas seltsam aussehen. Die 24-Sekunden-Regel dürft Ihr ebenfalls deaktivieren und die Computerunterstützung greift dem schwächeren Team bei zu großem Rückstand sanft unter die Arme. Nachdem die Einstellungen Euren Wünschen entsprechen, gebt Ihr Euren Namen und einen vierstelligen Code ein, mit dem Ihr evtl. abgespeicherte Spielstände anwählt. Wem die 150 NBA-Stars zu langweilig sind, kreiert im Construction-Kit seinen persönlichen Basketball-Crack. 42 unterschiedliche Charakterschädel hält das Spiel parat, darunter auch sehr ungewöhnliche Zeitgenossen. Im Schrank hängen die Trikots sämtlicher NBA-Teams, außerdem läßt sich die Größe und das Gewicht Eures Akteurs verändern. Wenn Ihr Eure Kreation unter Eurem Namen abspeichert, müßt Ihr im Tournamentmodus immer mit ihm spielen, auch wenn er zu Beginn etwas schwach auf der Brust ist. Für Siege und richtige Antworten zu den NBA-Quizfragen gewährt Euch das Programm Bonuspunkte, mit denen Ihr die Fähigkeiten Eures Spielers verbessert. Auf dem Court erinnern Grafik und Stimmung sehr an die Vorgänger, nach den ersten Spielzügen bemerkt man jedoch einige wichtige Unterschiede. Spektakuläre Alley Oops könnt Ihr bewußt ausführen, wenn Ihr Euch dem Korb nähert und Euer Mit-





Der kluge Paß zur rechten Zeit garantiert Euch zwei weitere Punkte



Für den spektakulären Double-Dunk jetzt zu Rodman abgeben



Die Halbzeit-Statistik verdeutlicht Boogymans Schwächen: Zuviele Turnovers

Auf dem Weg zum Korb laßt Ihr Euch auch durch Fouls nicht aufhalten

spieler plötzlich zu blinken anfängt und auf den Korb zu fliegt, paßt Ihm denn Ball zu – und Boomshakalaka, geile Aktion. Noch besser kommen die Doppeldunks, beide Teamkollegen fliegen Jam-bereit auf den Korb zu, im letzten Moment paßt Ihr und Euer Kumpel drischt den Ball ins Körbchen. Falls Euch drei solcher Aktionen in Folge gelingen, steht Euer Doppel unter Team-Fire. Beide Teamgefährten stehen dann für 25 Sekunden unter Feuer, d. h., sie treffen besser und Euch steht unendlich viel Turboenergie zur Verfügung. Auch **NBA Hangtime** hat mit den Basketballregeln nicht viel im Sinn, Fouls werden grundsätzlich nicht geahndet, pro Team stehen nur zwei Akteure auf dem Court, nur mit dem Goaltending nehmen es die Schiris sehr genau. Alle 29 NBA-Teams mit bis zu fünf Spielern pro Mannschaft bietet Euch der Auswahlbildschirm, die individuellen Fähigkeiten jedes Akteurs werden anhand von sechs Balken verdeutlicht. Angeschlagene Cracks dürft Ihr in der Halbzeit auswechseln, nach jedem Spiel werden die neuen Statistiken automatisch per Memory Card gesichert. Wer alle 29 NBA-Teams besiegt, darf sich laut Anleitung auf einige Überraschungen freuen, obwohl ich dieses Ziel inzwischen geschafft habe, fand ich keine neuen Features oder Mannschaften. rz



Es ist Wahnsinn, was Midway da aufs Parkett gelegt hat. Die Animation der Spieler ist perfekt, die aberwitzigen Aktionen, vor allem die Alley Oops und Double Dunks sorgen für einen Heidenspaß, ich kann gar nicht genug davon sehen. Obwohl ich oft freie Bahn zum Korb hatte, habe ich lieber darauf gewartet, bis mein Partner sich frei gelaufen hatte, um einen weiteren Alley Oop zu versuchen. Der neue Spin Move (Turbo zweimal schnell drücken) ermöglicht es, leichter an Gegenspielern vorbeizulaufen, und das Teamfire wirkt als zusätzlicher Ansporn für die neuen Aktionen. Man darf natürlich keine realistische Basketballsimulation á la ***NBA in the Zone*** *erwarten,* ***NBA Hangtime*** *ist auf Action pur ausgelegt. Einige kleine Fehler trüben den Spielspaß allerdings etwas. Wenn Euer Teamkollege z.B. zum Alley Oop ansetzt und Ihr nicht zu ihm paßt, könnt Ihr auch danach für kurze Zeit den Ball nicht abgeben, was mich schon öfter in mißliche Situationen gebracht hat. Wenn der Computergegner weit zurückliegt, spielt er scheinbar deutlich besser, auch wenn die Computerunterstützung ausgeschaltet war. So holte er schon mehrmals Rückstände von bis zu 15 Punkten auf, weil meine Schüsse alle daneben gingen und die CPU aus jeder Lage traf. Trotzdem gehört* ***NBA Hangtime*** *zu meinen Lieblingsspielen fürs N64, speziell als Multiplayer-Game eignet es sich ausgezeichnet für lange Spielnächte.*

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Basketballspiel
Datenträger:	64 Mbit Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card, 7 Blöcke
Features:	5 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	81%
Musik:	65%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß: 85%



Rage Racer



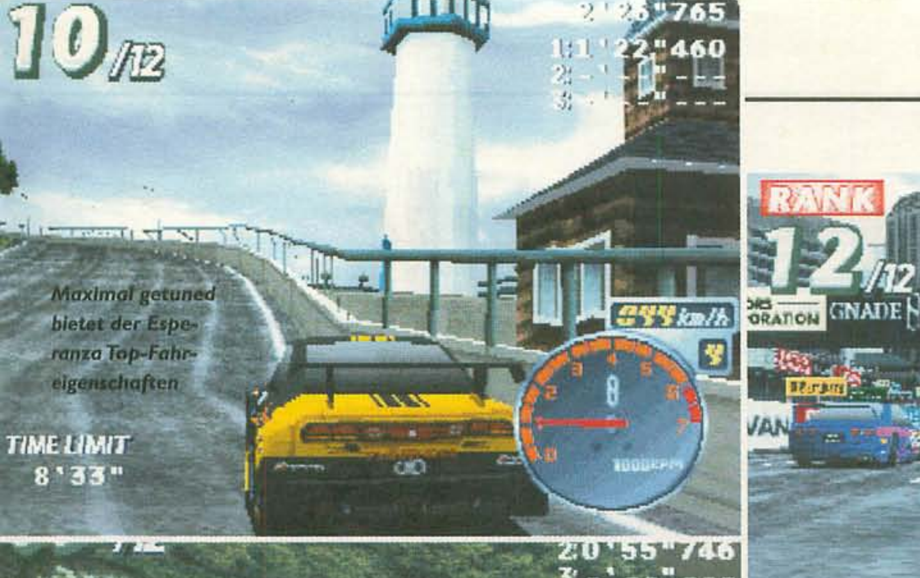
Der Assoluto Ghepardo ist der heißeste Schlitten, den Ihr bis zum letzten Grand Prix kaufen könnt

Auf der Zielgeraden durch den Arc de Triomphe habt Ihr die optimale Chance zum Überholen!



In Rage Racer gilt es, viele Anstiege und Talfahrten zu überwinden, bei denen sich falsches Schalten oder Speed-Verlust verheerend auswirken

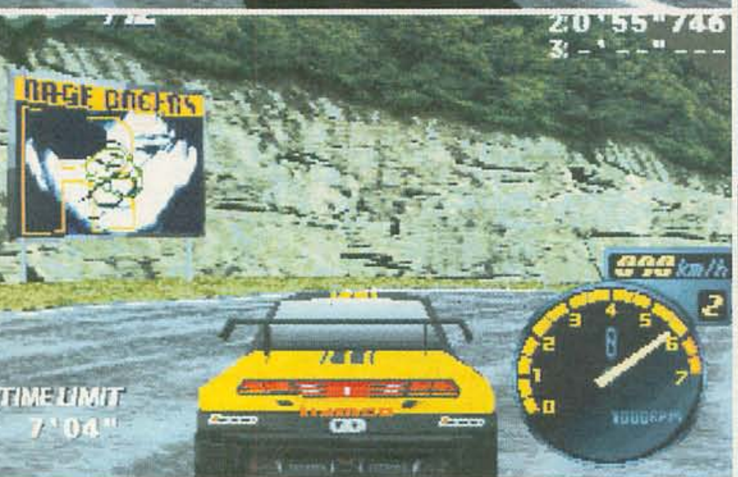
Ob derzeit noch ein Rennspiel in der Lage ist, den Spielspaß-Spitzenreiter ***Porsche Challenge*** vom PS-Thron zu stürzen? Da gab es doch einen ganz heißen Kandidaten...ja richtig, den schon im Dezember letzten Jahres in Japan von Namco veröffentlichten dritten Teil der ***Ridge Racer***-Serie namens ***Rage Racer***. Diesmal haben die renommierten Racing-Experten dem Großstadt-Rennspektakel ein ganz neues Spielsystem spendiert. Auf zunächst drei Strecken, die ganz RR-like auch hier wieder die Start- und Zielgerade sowie je eine Kurve davor und dahinter gemeinsam haben, tretet Ihr zum Grand Prix als Fahrer des Rennstalls Gnade (?!) gegen die Konkurrenz aus dem Hause Loigard, Âge sowie Assoluto jeweils in einem klassischen Zwölferfeld an. Werdet Ihr mindestens Dritter, winkt Bares (anfänglich läppische 500 Phantasie-Dollar bis hin zu 420000 Steine Siegprämie im ultimativen elften und letzten Grand Prix) zum Auftunen und Kauf von neuen Schlitten. Anfangs werdet Ihr vom Speed auch nicht gerade vom Hocker gehauen, denn Euer erstes müdes Vehikel namens Gnade Esperanza verfügt gerade mal über 70 PS und fährt geradezu atemberaubende 145 km/h, eignet sich aber bestens zum Kennenlernen der Tücken der einzelnen Kurse. Bevor Ihr hinterm Steuer Platz nehmt, könnt Ihr auf Wunsch auch der Design-Abteilung einen Besuch abstatten und Euren eigenen Fahrernamen, -logo sowie die Farbgebung Eures Boliden zusammenstellen. Das Ganze taucht dann sogar auf einem riesigen Werbeplakat im Spiel auf! Im Wettkampf habt Ihr schließlich drei Chancen, Euch in jedem der drei Kurse mindestens auf den Bronze-Rang zu katapultieren, um eine Fahrer-Klasse aufzusteigen, was Euch mehr Preisgeld, aber logischerweise auch härtere Gegner einbringt. Apropos Konkurrenz: In jedem Feld tummeln sich etwa sechs bis sieben Piloten, die den Führerschein etwa an der Elfenbeinküste gemacht haben oder auf Sonntagsfahrt sind und sich problemlos überholen lassen. Die restlichen drei bis vier sind hingegen mit allen Wassern gewaschen und attackieren Euch gnadenlos, treten ihre Renner bis zur roten Drehzahlgrenze und blasen sofort zum Überholen, wenn Ihr auch nur den kleinsten Fehler gemacht habt. Irgendwann kommt der Punkt, an dem Ihr keine Chance mehr seht. Dann ab in den Tuning-Shop! Dort wird Eure Flunder dann kräftig verspoilert, tiefergelegt und in den Bereichen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit sowie Handling kräftig aufgepowert. Euren Esperanza könnt ihr z.B. in drei Stufen (140 - 200 - 280 PS) zum echten Flitzer umfuntionieren. Die letzte Stufe brennt Euch aber ein Höllenloch von 310 000 Steinen ins Portemonnaie. Außerdem könnt Ihr jederzeit im Reifenshop Pneus montieren lassen, die mehr oder weniger gut fürs Driften um Kurven geeignet sind. Das Driften macht zwar einen Heidenspaß, Ihr kommt allerdings meist mit etwas weniger Speed aus den fiesen S-Kurven als via Bremseinlage. Einige Kurven könnt Ihr allerdings gar nicht „zusammenbremsen", dort muß gedriftet werden. Habt Ihr zwei Grand Prix geschafft, kommt eine vierte Strecke hinzu, das „Extreme Oval", ein echter Hochgeschwindigkeitskurs. Ab diesem Zeitpunkt braucht Ihr eine Kiste mit einem Top-Wert in Höchstgeschwindigkeit, um hier zu bestehen. Da greift Ihr am besten in der italienischen Edelschmiede Assoluto zu, die Schlitten im wunderbarsten Ferrari-Lambo-Styling anbieten, die jedoch fast allesamt manuell zu schalten sind. Siegt Ihr in allen fünf Grand Prix (es gibt jeweils einen coolen Render-Zwischenspann zu bestaunen) verliert Ihr alle Autos und müßt nochmals mit anfänglicher Mini-Ausstattung weitere fünf, diesmal auf den rückwärts gefahrenen Strecken gewinnen. Erst dann werdet Ihr zum ultimativen letzten Grand Prix mit nur vier Gegnern zugelassen, die Euch dann aber mit Höllenmaschinen, die die Welt noch nicht gesehen hat, Feuer unterm Hintern machen. Erst jetzt macht auch die letzte Abteilung Eures Autohändlers auf und bietet Karrossen wie einen umgebauten Oldtimer mit acht Auspuffen und 800 PS oder den Wagen schlechthin an: Ein Assoluto Dragone, 980 PS, 390 km/h Spitze. Nun merkt Ihr auch, wie schnell ***Rage Racer*** wirklich ist! Alternativ zum Wettkampf könnt Ihr



Maximal getuned bietet der Esperanza Top-Fahreigenschaften



Gleich geht's los: Entweder in der Cockpit- oder direkt von hinten-Perspektive



RR bietet Euch die Möglichkeit, ein eigenes Team-Logo zu entwerfen, das auf der Strecke ausgestellt wird: Hier seht Ihr mein Kunstwerk

Nur für den High-Speed-Kurs geeignet: Der rote Assoluto

Euch auch die Bestzeiten ganz ohne Gegner auf allen acht Strecken vornehmen, die mit Namen und verwendetem Auto zusammen mit dem aktuellen GP-Stand auf einem Block auf der Memory Card Platz finden. Natürlich wird auch das NegCon unterstützt. Als Musikuntermalung gibt´s neun exzellente Techno-Tracks, die das Blut so richtig in Wallung bringen. rk



Ja, das ist es! Rage Racer stellt nicht nur die Krönung der Ridge-Racer-Trilogie dar, Namco ist damit das ultimative Rennspiel schlechthin gelungen, da kommt auch Porsche Challenge nicht mit. Dieses Asphalt-Spektakel besticht durch perfektes Design vom ersten bis zum letzten Polygon. Die Texturen wurden nicht mehr in kitschigen Pop Art- /Pastellfarben wie noch bei den Vorgängern gehalten, sondern in dezenten, realistischen Tönen. Das Streckendesign könnte herausfordernder nicht sein. Berg- und Talfahrten (Zurückschalten obligatorisch!) und heimtückische S-Kurven wechseln sich ab mit Sprüngen, Tunnelkombinationen und Haarnadelkurven. Mit jedem neuen Tuning, mit jedem neuen Schlitten müßt Ihr die Strecken neu lernen: Kann ich die Kurve jetzt noch mit Vollgas fahren? Muß ich nun schon vor dem Sprung anbremsen? Motivation pur! Und erst die vielen kleinen Details machen Rage Racer zum Überflieger: Tolle Lichteffekte in den Tunnels, stufenloser Wechsel der Tageszeiten, viele Grafikelemente wie Hubschrauber, Propellermaschinen, Luftseilbahnen oder Zeppeline sorgen für eine tolle Atmosphäre, während Ihr mit 200 Sachen durch den Arc de Triomphe oder die blauweiß im Stile von Santorin (Griechenland) gestylten Bauten rast. Pushende Kommentare wie „Chase 'em, now!" (Jag sie, jetzt!) und die Möglichkeit, jederzeit den Rückspiegel zuzuschalten (solltet Ihr in der Außenperspektive fahren), um so den Frontspoiler des Gegners um den wichtigen dritten Platz kurz vor der Ziellinie genauestens im Auge zu behalten, sorgen für einen Adrenalinstoß nach dem anderen. Rage Racer wird Euch fesseln wie kaum ein Rennspiel zuvor. Ich hab's inzwischen insgesamt 27 Stunden gezockt und bin immer noch nicht satt. Vom Handling der Boliden kommt da nur noch das gute alte ***Sega Rally*** *mit. Porsche hat halt u.a. mit dem Manko zu kämpfen, nur ein einziges Auto anzubieten zu haben. Je mehr ich über Nachteile nachdenke, desto mehr Schokoladenseiten des Spiels fallen mir ein: U.a.: 1-A-Motorensound für jeden der kanpp 15 Renner und State-of-the Art-Menüdesign sowie die super-ästhetischen Assoluto-Flitzer, die man glatt in Maranello in Produktion gehen lassen könnte. Die Tatsache, daß die PS-Monster nach erfolgter Kollision mit der Streckenbegrenzung etwas abrupt und unnatürlich abbremsen stört nicht weiter und trägt eigentlich zum Arcade-Rennspaß bei. Nur über eine Sache hab' ich mich kurz geärgert: Daß man nach fünf Grand Prix alle seine mühsam erkämpften Stücke verliert und wieder bei null anfangen muß. Nach dem ersten Rennen über die Rückwärtskurse war das aber sofort vergessen. Jeder, der nur ein winziges bißchen Benzin in seinen Adern hat, muß sich dieses Meisterstück besorgen. Besser geht's auf der Playstation kaum mehr!*



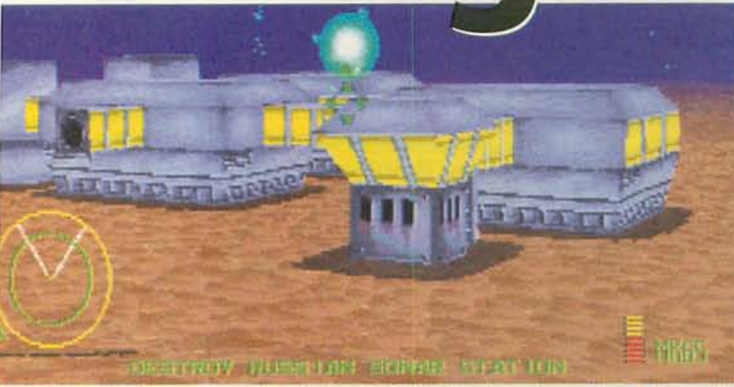
In diesem Tunnel gabeln sich die drei Strecken: Geradeaus Richtung Greece, rechts Richtung San Francisco, links Richtung Waterfalls (s.o.)

WERTUNG

System:	**Playstation**
Spieletyp:	**Arcade-Rennspiel**
Datenträger:	**CD**
Hersteller:	**Namco**
Testversion:	**Archiv**
Spieler:	**1**
Speicheroption:	**MC 1 Block**
Features:	**Continue, Optionsmenü**
Schwierigkeitsgrad:	**6**
Preis:	**ca. 100 Mark**
VG-Altersempfehlung:	**frei**
Grafik:	**90%**
Musik:	**81%**
Soundeffekte:	**79%**

Spielspaß: 92%

Tigershark



Das hier ist nicht Atlantis, sondern ein Quartier für die gegnerische Armee



Gerade nochmal gutgegangen: Im letzten Moment weichen wir einem feindlichen Atom-U-Boot aus

Feuer frei! Auf Knopfdruck versenken wir mit unserer On-Board-Kanone einen russischen Zerstörer



Hier muß eine gigantische Unterwasser-maschinerie als nächstes dran glauben

Nicht in der Luft, im Weltraum oder an Land findet GT-Interactives neues Action-Ballerspiel statt: Diesmal wird auf und unter dem Wasser gekämpft, daß es nur so schäumt. Die Story von Tigershark ist schnell erzählt: Im Jahre 2060 genehmigte die japanische Regierung, den Einsatz einer radikalen Energiegewinnungs-Methode, um die Stromversorgung der wachsenden Bevölkerung sicherzustellen. Zu diesem Zweck wurden rund um die Küste monströse Generatoren gebaut. Zunächst schien alles gut zu laufen, doch bald stellte sich heraus, daß irgendwas nicht stimmte. Zu diesem Zeitpunkt war es dann schon zu spät, und das Archipel wurde von einer Reihe schwerer Explosionen erschüttert. Kurz darauf versanken große Teile der Nippon-Insel in einer gigantischen Flutwelle. Mittlerweile gibt es Hinweise, daß die ganze Katastrophe von den Russen ausgelöst wurde. Die Invasion ist bereits in vollem Gange, da taucht plötzlich aus den Geheimlabors ein schwerbewaffnetes Tragflächenboot namens „Tigershark" auf. Mit diesem Superboot, das auch über uneingeschränkte Taucheigenschaften verfügt, patrouilliert Ihr fortan das Küstengebiet ab, um die russische Flotte das Fürchten zu lehren. Also rein ins High-Tech-Gerät und ab geht die Post. Zu Beginn jeder Mission dürft Ihr einem ausführlichem FMV-Briefing lauschen. Insgesamt gibt es neun großangelegte Hauptmissionen, in denen sich zahlreiche Feindobjekte tummeln. Die Palette reicht dabei von gewöhnlichen Zerstörern und schweren Kampfkreuzern bis zu wendigen Atom-U-Booten. An gewissen Unterwasserplätzen befinden sich eine Menge wichtiger Gebäude, Radaranlagen und Generatoren, die der Reihe nach zerstört werden müssen. Die Gegner setzten natürlich alles daran, unser wendiges Schiff außer Gefecht zu setzen. Im aufgetauchten Zustand setzen wir an der Oberfläche ein schwerkalibriges Sturmgeschütz als Hauptwaffe ein. Unter Wasser stehen dem Kommandanten verschiedene Torpedo-Arten und Plasmawerfer zur Auswahl. Es gibt auch bequeme Lenkraketen, die allerdings nur in begrenzter Stückzahl zur Verfügung stehen. In der linken unteren Bildschirmecke befindet sich ein Radar, das die ungefähre Position der anrückenden Feind-Armaden anzeigt ws



Nach Battlestations gibt es nun eine weitere actionlastige Wasserschlacht auf der Playstation. Im Gegensatz zu EAs mißglücktem Schiffeversenken macht das futuristisch angehauchte Tigershark sogar etwas Spaß. Auch in Sachen Grafikpräsentation haben die Entwickler den gewissen 3D-Kniff raus und liefern eine durchaus passable Leistung ab. Allerdings bedarf es erst einiges an Eingewöhnungszeit, um mit der Steuerung klarzukommen. Tigershark entpuppt sich als einfache und präsentationstechnisch recht gut gelungene Action-Ballerei. Durch die vielen Missionsaufgaben wird auch etwas anspruchsvollere Unterhaltung geboten als bei anderen Genrevertretern. Auch die Idee, ein Multifunktionsboot mit uneingeschränkten Taucheigenschaften zu kreieren, bringt etwas mehr Abwechslung in den tristen Seebären-Alltag. Insgesamt gesehen ist das feucht fröhliche Ballervergnügen anfangs ganz nett, doch längerfristig dümpelt der Spielwitz dann doch etwas vor sich hin.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Ballerspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Williams
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	75%
Musik:	60%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 55%

GAMERS POINT

PSX

Kons. 289,85
Gameb. 79,85
8MegMem 69,85
24MegMem 89,85
32MegMem 99,85
Predator Gun 59,85
ALPS Gamepad 99,85
Joypad Farbig 29,85
Joypad Original 39,85
Namco Joyboard 89,85
RGB Kabel 29,85
MadCatz Lenkrad 139,85
4-4-2 Fussball 89,85
Agent Amstrong 89,85
Alien Trilogy CLASSIC 44,85

Ballblazer Champions 89,85
Bedlam 89,85
Beyond the Beyond *
Bubble Bobble 2 79,85
Crow - City of Angels 89,85

Die Stadt der verl. Kinder *
Discworld 2 89,85
Disruptor 69,85
Excalibur2555 AD 94,85
Exhumed 89,85
F1 Domark PAL *
Fade Black CLASS 44,85
Fifa 96 CLASS 44,85
Hexen 94,85
Indep. Day 89,85

PSX

Int. SS. Soccer 89,85
Konami Open Golf 74,85
Legacy of Kain 89,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Mass Destruction 89,85
Micro Mashines V3 94,85
Monster Truck Rally 99,85
M-Three 99,85
Museum Piece 4 89,85
Nascar Racing *
NBA Hangtime 89,85
Need for Speed 2 89,85
Need f Speed CLASS 44,85
NHL Powerplay 79,85
Overblood *
Panzer General 2 *
Perfect Weapon *
PGA Tour 96 CLASS 44,85
Porsche Challenge 79,85
Rebel Assault 2 99,85
Resident Evil 89,85
Soul Blade 99,85
Speedster 89,85
Spider 89,85
Starfighter 3000 74,85
Suikoden 99,85
Super Pang Coll.
Syndicate Wars 89,85
Tenka-Lifeforce 99,85
Time Crisis *
Tobal No. 2 *
Tomb Raider 89,85
Total NBA 97 79,85
Viewpoint 49,85
VMX Racing 89,85
Wing Commander 4 *
X-Men 89,85

N64

Konsole 389,85
Gamekiller 59,85
1Meg Mem 49,85
5Meg Mem 79,85
Import Adapter 39,85
Joypad 54,85
Superpad 64 plus 54,85
Superpad 64 49,85

N64

Joypad Verl. 24,85
Arcarde Shark 89,85
RF-Modulator 44,85
RGB Kabel 79,85
Blast Corps *
Cruisn USA *
Babawum *
Fifa Int. Soccer 119,85
Formula 1 - H. GP *
Int. SS. Soccer *
Killer Instinct Gold *
Lamborghini 64 *
TKM3 *
NBA Hang Time *
Pilotwings 64 109,85
Robotech:Crystal Dreams *
Robotron X *
Saint Andrews Golf *
Star Wars-Sh. Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Tetris Phear *
Turok 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's Hockey 129,85

SAT

Konsole incl. Sega Rally & Worldwide Soccer 449,85
Action Replay 79,85
Explorer Pad 19,85
Terminator Pad 24,85
Joypad Original 44,85
Joypad Verl. 19,85
RGB Kabel 29,85
4-4-2 Fussball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Alien Trilogy 74,85
Andretti Racing 89,85

Assault Rigs 69,85
Battle Stations *
Bedlam 84,85
Black Dawn 89,85
Bug Too 89,85
Creature Shock 59,85
Crow-City Angels 89,85
Die Hard Arcade 99,85

Chaka Wumm 84,85
Fifa Soccer 97 89,85
Fighters Megamix 104,85
Frankenstein 89,85

SAT

Gekka Mug. 89,85
Gex 59,85
Guardian Her. 49,85
Heart Darkn. 109,85
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
In the Hunt 74,85
Independence Day *
Krazy Ivan 89,85
Loderunner 49,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Manx TT 104,85
Maas Destruction 89,85
Mr. Bones 74,85
Mystaria 2 *
NBA Live 97 89,85
NHL Hockey 97 *
Pebble Beach Golf 39,85
Pinball Graffiti 69,85
Project X2 89,85

Return Fire 89,85
Rise 2 49,85
Road Rash 79,85
Scorcher 89,85
Sega Rally 59,85
Shinoby X 49,85
Shockw. Assault 49,85
Skeleton Warrior 69,85
Sonic - Fighters 89,85
Steamg. Mash 49,85
Story of Thor 69,85
Streetf. A 79,85
Suiko Enbo 49,85
Synd. War 89,85
Victry B 49,85
V. Rac. 29,85
VGolf 74,85

Bestellungen und Anfragen jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Demnächst TopTen Listen, Infos und Neuheiten auf unserer Homepage.
http://home.t-online.de/home/GamersPoint

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver



Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 **0721 - 339 45**



Test Drive: Off Road



Zahlreiche Sprungschanzen und verschiedene Untergrundbeläge fordern Euer fahrerisches Geschick heraus



Wer will, darf sich auch heiße Verfolgungsduelle mit Fahrzeugen der gleichen PS-Klasse liefern



Im Zweispieler-Modus macht Accolades „Off Road"-Spektakel noch am meisten Spaß



Außer einer schönen Texturen-Landschaft wird ein hyperlangweiliges Strecken-Design geboten

Lang, lang ist's her, seitdem Accolade das erste Mal mit seiner Test-Drive-Serie im PC-Bereich für Furore sorgte. In der neu aufgelegten *Off-Road*-Variante kemmt Ihr Euch hinters Steuer von klobigen Pick-Up-Trucks oder schnieken „Land Rovers", die alle unterschiedliche Leistungsdaten in Beschleunigung und Motorleistung vorzuweisen haben. In zwei grundlegenden Wettberwerbsklassen liefert Ihr Euch mit vier gleichgesinnten Kontrahenten heiße Verfolgungsduelle. Dabei versteht sich von selbst, daß die voll-texturierten 3D-Landschaften mit völliger Bewegungsfreiheit und zahlreichen Schikanen aufwarten. Auf der Strecke dürft Ihr nach Belieben zwischen drei Außenperspektiven und einer In-Cockpit-Ansicht wählen. Insgesamt laden drei unterschiedliche Rennstrecken (Wüsten-, Wald- und Schneeterrains) zum fröhlichen Pole-Position-Gerangel ein. Die Pistenführung ist tückisch: Steigungen, Sprungschanzen und Hindernisse machen dem Rennpiloten das Fahren schwer. Berührt Ihr einen Mitstreiter oder kommt gar von der Wegstrecke ab, kostet Euch das kleine Mißgeschick kostbare Zeit und im schlimmsten Fall einen wertvollen Punkte-Platz. Was noch erschwerend hinzukommt, durch Schutt und Schotter steuert es sich (trotz Allradantrieb) spürbar schwerer als auf dem Asphalt. Neben einem „Practice"- oder „Liga"-Modus hat man auch an eine Split-Screen und Link-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines menschlichen Gegenspielers ermöglicht.

ws



Fangen wir mit den positiven Aspekten an: Die haarsträubenden Berg- und Tal-Strecken sorgen anfangs für ein flottes Off-Road-Feeling, das aber nur für kurze Zeit anhält. Auch das Rennen an sich bietet packende Überholmanöver und intelligente Gegner, die Euch nicht so einfach passieren lassen. Fetzige Hard-Rock-Stücke und schicke Allrad-Boliden bringen viel Atmosphäre ins hektische Spielgeschehen. Das geradlinige Streckendesign vergrault dann aber nach kürzester Zeit den gewilltesten Bleifuß-Spezialisten vom Joypad. Etwas mehr Abwechslung, ob nun realitätsbezogen oder nicht, wäre mir schon recht gewesen. Davon abgesehen, ist die 3D-Grafik zwar schnell, aber unschöne Pop-Ups trüben den rasanten Spielspaß gleich von der ersten Spielminute an. ***Test Drive: Off Road*** *bringt nicht ansatzweise das motivierende Fahrfeeling von Gremlins* ***Harcore 4x4*** *rüber. Dafür haben die Entwickler wenigstens an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht, der das Spiel etwas aufwertet.* ***Test Drive: Off Road*** *ist nur fanatischen Rennspielsammlern zu empfehlen.*

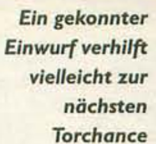
WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Accolade
Testversion:	Archiv
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 2 Blöcke
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	65%
Musik:	78%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß: 60%

Int. Superstar Soc





Ein gekonnter Einwurf verhilft vielleicht zur nächsten Torchance



An diesen strammen Mega-Schuß kommt der Torwart nicht mehr ran



Oben laufen die Mannschaften gerade ins Stadion ein. Darunter sehen wir puren Nervenkitzel in seiner letzter Instanz: Das Elfmeterschießen.

Die neueste Fußballsimulation für Sonys PlayStation stammt erneut aus dem Hause Konami. Zuerst habt Ihr wie üblich die Qual der Wahl und müßt Euch für einen von drei Spielvariationen entscheiden. Zur Auswahl stehen: Ein „Exhibition", „League" - oder „International Cup"-Modus. Bevor Ihr eine Mannschaft zum Sieg führt, sucht Ihr Euch zu Beginn eines von 32 Nationalteams aus, das unter Eurer Führungsregie antreten darf. Ein weiteres Sub-Menü erscheint, indem sich weitere Einstellungen vornehmen lassen. Wer will, kann sich auch seine persönliche Mannschaft zusammenstellen. Selbst die Witterungseinflüsse wie „Sonnenschein" oder „Regen" wurden bei der Optionsvielfalt mit berücksichtigt. Hier darf man neben der Rangordnung seines Lieblingskickers auch die strategische Mannschaftsaufstellung wählen, ob sie z.B. eher offensiv oder defensiv ausfallen soll. Habt Ihr alle gewünschten Voreinstellungen hinter Euch gebracht, läuft das Team unter tobendem Zuschauerapplaus aus den Kabinen auf den Platz. Die Steuerung präsentiert sich recht unkompliziert: Mit einer über dem Kopf plazierten Markierung wird angezeigt, welchen Spieler man gerade kontrolliert. Je nach Position des Teamkollegen darf der Ball flach oder hoch gespielt, gerade geschossen oder quer gepaßt werden. In der Defensive wird auf Knopfdruck gehakelt oder gegrätscht was die Beine hergeben. Ein zu beherztes Grätschen in des Gegners Knöchel wird mit Freistoß geahndet. Wer dabei den Bogen überspannt, sieht die rote Karte und fliegt vom Platz. Zur besseren Spielfeldübersicht wird auf Wunsch ein Radar eingeblendet. Jedesmal, wenn ein Tor fällt, folgt eine standesgemäße Wiederholung. Hat es nach Ablauf der Spielzeit ein Unentschieden gegeben, entscheidet wie üblich ein Elfmeterschießen über den glorreichen Sieger. Ein sehr gesprächiger Live-Kommentator begleitet Euch durch das gesamte Spielgeschehen. Ausgedehnte Menüs erlauben es, auch während des Spiels so ziemlich jeden Parameter zu ändern. Diverse Multiplayer-Spielmodi sorgen für mehr Abwechslung. Bis zu zwei Spieler können ihren Namen eingeben. Zwischen den Partien könnt Ihr Statistiken des Spielverlaufs begutachten, die Aufstellung ändern oder einzelne Kicker-Positionen neu besetzen. Grundsätzlich dürft Ihr jederzeit zwischen vier verschiedenen Zoom-Perspektiven wählen. Bis zu zwei menschliche Mitspieler können sich bei ISS-Pro heiße Ballgefechte liefern oder friedlich miteinander in einen Team bolzen. *ws*



Auf den ersten Blick hinterläßt „Pro"-Fassung durch die gelungene Grafikpräsentation und die umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten einen herausragenden Eindruck. Gute Fußball-Simulationen gibt's allerdings schon reichlich. International Superstar Soccer Pro tut sich deshalb entsprechend schwer, mit neuen Features aufzuwarten. Schicke Polygon-Grafik, verschiedene Spielvariationen und zahlreiche Kameraperspektiven sind mittlerweile schon der 32-Bit-Standard. Das Spiel bietet den Fans des runden Leders jede erdenkliche Taktikfinesse und spielt sich nach entsprechender Einprägung relativ flüssig. Auch die Steuerung wirkt gut durchdacht, samt intelligenter Joypad-Button-Belegung. Leider ist das Spielfeld egal in welcher Kamerapersektive stets etwas unübersichtlich. Trotzdem: Zahlreiche Details und zusätz-

cer Pro





lich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Lediglich die Geräuschkulisse der tobenden Zuschauer wirkt etwas flach und einfallslos. Dadurch bleibt die richtige Stimmung manchmal aus. Die Animation der Kicker-Figuren ist sehr gut gelungen, die Rasenansichten und Ballphysik wirken äußert wirklichkeitsgetreu. Leider gibt es auch einige Kritikpunkte. So macht keine der zahlreich angebotenen Perspektiven den Fußballfanatiker richtig glücklich. Auch ein paar zusätzliche Spielmodi hätten dem Gesamteindruck nicht geschadet. Ganz zu schweigen von dem fehlenden Vierspieler-Modus, der beim Vorgänger noch vorhanden war. Dank annehmbarem Handling kommen trotz dieser kleinen Mängelrügen sehenswerte Ballwechsel zusammen, die auch das Spielspaßbarometer kontinuierlich steigen lassen. Wer auf realistische Fußball-Simulationen steht, darf getrost zugreifen. Allerdings sollten Anfänger ISS Pro vorher Probespielen, denn allzu leicht ist das Spiel nicht. An die spielerische Qualität des erst kürzlich veröffentlichten 32-Bit-Vorgängers (International Superstar Soccer Deluxe) und Fifa 97 kommt die Pro-Fassung leider nicht ganz heran. Alles in allem hat sich Konami wirklich alle Mühe gegeben, ein ordentliches Fußballspiel zu präsentieren, doch es hätte mehr daraus werden können.

Die Einstellungsvielfalt hat auch in der „Pro"-Version nicht nachgelassen: Von der Aufstellung bis zur Spiel-Strategie darf alles nach Herzenslust verändert werden

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	--%
Soundeffekte:	76%

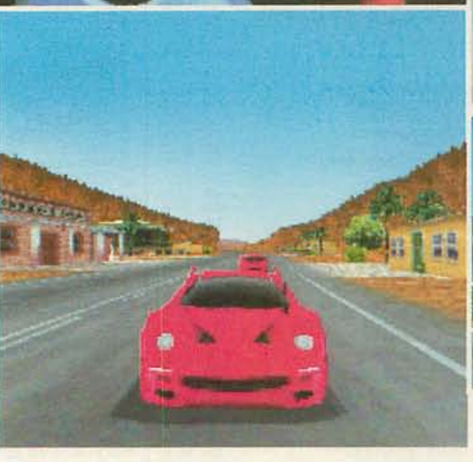
Spielspaß: 77%

Need for Speed 2





Wie bei den meisten Rennspielen eignet sich die Cockpitperspektive nicht für schnelle Runden



Ein kurzer Blick nach hinten zeigt, ob uns die Verfolger auf den Pelz rücken



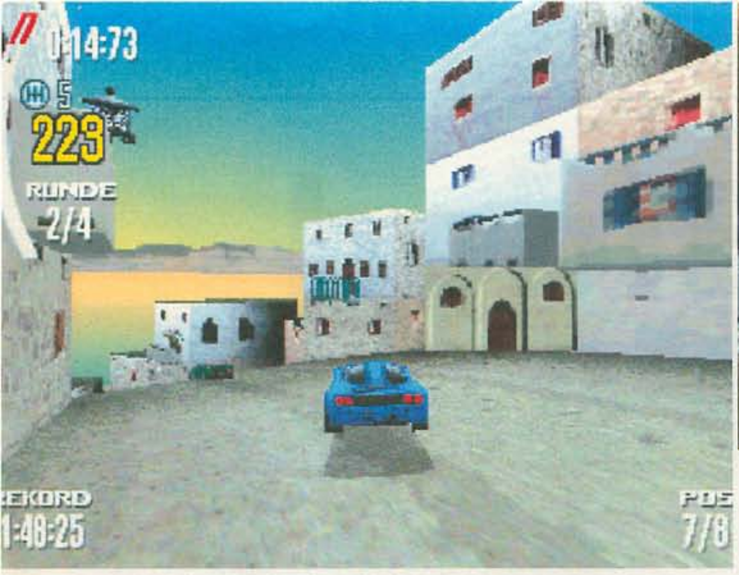
Im Zweispieler-Modus teilt sich der Bildschirm horizontal, eine Linkoption für vier Spieler auf zwei Playstations fehlt leider

Es gibt Autos, die gibt's gar nicht, und falls sie doch existieren, dann höchstens als unfahrbare Prototypen, die den staunenden Massen während der Autoshows in Detroit oder Genf vorgeführt werden. Wer diese Traumgefährte einmal in Bewegung sehen möchte, kommt an ***Need for Speed 2*** nicht vorbei, denn alleine schon die Videosequenzen rechtfertigen zumindest für echte Autofreaks den Kauf dieses Spiels. Einen McLaren F1, Listenpreis 1,5 Millionen, oder einen Ferrari F50 erspäht man auf unseren Straßen doch eher selten, von den unverkäuflichen Prototypen Ford GT 90, Lotus GT1 oder Cala von Italdesign ganz zu schweigen. Nebenbei erfährt man viel Wissenswertes über diese Wunderboliden, der McLaren F1 z.B. soll eine Höchstgeschwindigkeit von über 370 Sachen erreichen, allerdings kaum auf unseren vollgestopften Autobahnen, aber mit einem Flitzer, dessen Tacho erst bei über 400 km/h endet, steht man auch viel gelassener im Stau.

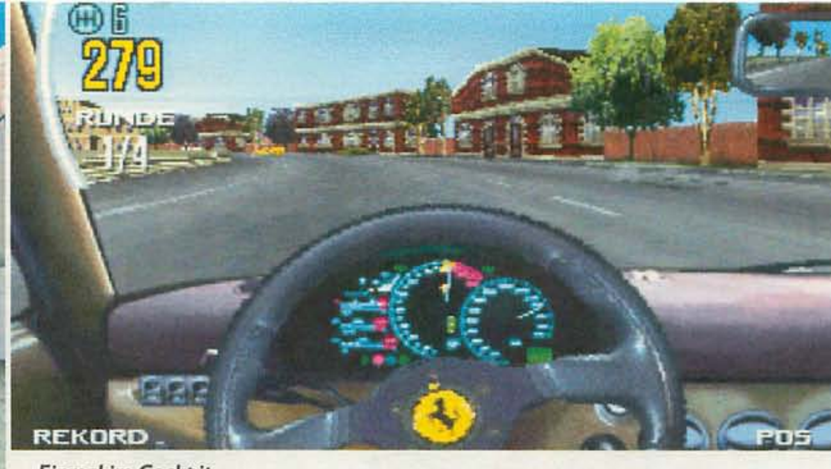
In drei Spielmodi dürft Ihr Euch selbst ans Steuer der acht Höllenmaschinen setzen (plus Bonusfahrzeug, falls Ihr den Tournament-Modus gewinnt). Im Single Race wählt Ihr einen der sechs Kurse aus und bestimmt die Anzahl der Gegner und zu absolvierenden Runden. Für realistisches Fahrverhalten sorgt die Simulations-Option, während Arcade kleinere Fehler verzeiht. Im Tournament-Mode tretet Ihr gegen sieben Konkurrenten auf allen Strecken an, nach jedem Rennen dürft Ihr Euer Fahrzeug wechseln, was auch Sinn macht, denn mit dem schnellen McLaren F1 tut Ihr Euch auf den verschneiten und kurvigen Bergstraßen Nepals doch sehr schwer. Im neuen Knockout-Modus scheidet immer der Letzte eines Rennens aus, bis schließlich nur der Gewinner übrig bleibt. Gemeinerweise dürft Ihr im Gegensatz zum Tournament nicht nach jedem Rennen abspeichern, unter Umständen genügt also schon ein Fahrfehler und Ihr fangt von vorne an. Per Horizontal gesplittetem Bildschirm steht ein zweiter menschlicher Pilot am Start, die sechs weiteren Konkurrenten übernimmt der Computer. Auf die nervigen Verfolgungsjagden mit der lieben Polizei wurde übrigens verzichtet, auch innerorts könnt Ihr gesetzeswidrig Vollgas geben. rz



*Die Liste der Edelkarossen und die phantastischen Videos lassen einem ja wirklich das Wasser im Munde zusammenlaufen, und wer mal einen Ferrari F50 professionell durch Kurven sliden sehen will, hat bei **NfS 2** wohl die einmalige Möglichkeit dazu. Die mittelmäßige Grafik im Spiel holt Euch aber schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Mit den genialen Lichteffekten von **Porsche Challenge** oder dem unglaublichen schnellen Scrolling von **Rage Racer** kann **NfS 2** bei weitem nicht mithalten, außerdem wurden die acht Boliden sehr lieblos gestaltet, die*



In rasender Fahrt durch malerische Mittelmeerlandschaften versuchen wir, den peinlichen siebten Platz zu verbessern



Einmal im Cockpit eines Ferrari sitzen, ein F 50 kostet knapp 800000 Mark, bei Need for Speed 2 seid Ihr mit knapp 100 Mücken dabei

*edlen Vorbilder hätten doch mehr Liebe zum Detail verdient. Das Fahrverhalten der Renner hat sich im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert, und speziell der Knockout-Modus sorgt für neue Anreize, trotzdem fehlt spielerisch und grafisch die erwartete Steigerung. Wenigstens der Sound kann überzeugen, die Motoren klingen ziemlich realistisch, wobei der Vergleich mit den Originalen fehlt, weil bei EA anscheinend niemand auf die Idee kam, einen PR-Trip z.B. nach Maranello zu arrangieren, wo die Ferrari-Fabriken stehen. Auch die musikalische Untermalung mit einem gelungenen Mix aus Pop und Heavy-Metal-Klängen ist über jeden Zweifel erhaben. Bevor Ihr Euch **Need for Speed 2** zulegt, solltet Ihr zunächst mal die Konkurrenz von Sony und Namco antesten, denn die bietet deutlich mehr Spielspaß fürs Geld. Vielleicht sollte Electronic Arts das gesammelte Videomaterial der neun Traumboliden auf eine Kassette packen und diese über Autofachzeitschriften anbieten, denn eine solche Ansammlung geballter PS-Stärke und technischer Wunderwerke läßt den Hormonspiegel jedes Autofans in den roten Bereich springen und mich vom Lottogewinn träumen.*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card, 1 Block
Features:	NegCom-Kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	80%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß: 74%

Over Blood

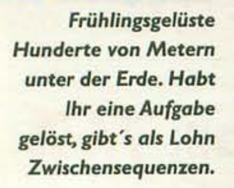


Die einzige Feuerwaffe, die Ihr in diesem Spiel findet, kommt lediglich in einer Zwischensequenz zur Geltung



Mann gegen Mann... äh Zombie. Gekämpft wird grundsätzlich nur mit bloßen Händen.

90% der Spielzeit verbringt Ihr damit, irgendwelche Items ausfindig zu machen



Frühlingsgelüste Hunderte von Metern unter der Erde. Habt Ihr eine Aufgabe gelöst, gibt's als Lohn Zwischensequenzen.

Seit **Tomb Raiders** gehört es zum guten Stil eines jeden Adventure-Spiels, die komplette Grafik aus Polygonen zusammenzusetzen und sie in Echtzeit zu animieren. Auch in **Over Blood** (in Japan bereits Sommer '96 erschienen) bewegt Ihr Euch ebenfalls frei in einer Polygon-Umgebung, nur mit dem Unterschied, daß Ihr hierbei per L1-Taste jederzeit zwischen zwei Perspektiven (Gesamtbild und Ich-Perspektive) umschalten dürft. Eure Hauptaufgabe besteht darin, verborgene Items aufzuspüren und sie an richtiger Stelle einzusetzen. Auch Kämpfe mit Monstern stehen auf dem Programm. Doch im Gegensatz zu den meisten Genrevertretern steht Euch hier keine einzige Waffe, nicht einmal ein Messer, zu Eurer Verfügung. Gekämpft wird somit grundsätzlich nur mit den Fäusten. Dabei erscheint am rechten oberen Bildschirmrand ein Energiebalken, der Euch Auskunft über Euren derzeitigen Status liefert. Aber auch in einigen Rätsel-Parts taucht dieser Balken auf, meistens dann, wenn ein strenges Zeitlimit (Verschlechterung Eures Gesundheits-Status' durch äußere Einwirkungen) eingehalten werden muß. Hauptheld dieser Science-Fiction-Horror-Story ist Laz Casey, ein aus einem Tiefschlaf wiedererwachter Mann ohne jegliche Erinnerung an seine Vergangenheit. Eines Tages findet er sich im Tiefschlaflabor eines unterirdischen Forschnungskomplexes wieder, ohne zu wissen wie er hier überhaupt gelandet ist. Im Verlauf der Geschichte stoßen weitere Charaktere wie der Roboter Pipo oder die geheimnisvolle Wissenschaftlerin Milly zu Euch. Per R1-Taste könnt bzw. müßt Ihr zwischen den Charakteren umschalten, um beispielsweise eine auf den ersten Blick unlösbare Aufgabe zu meistern. tet

GEHT SO

Eigentlich hätte Over Blood durchaus ein „gut" verdient. Warum es dennoch nicht dazu gereicht hat, liegt schlicht und ergreifend daran, daß man höchstens 4-5 Stunden benötigt, um das komplette Spiel durchzuspielen. Etwas wenig für etwas, wofür Ihr ca. 100 Mark hinblättern müßt. Das Kampfsystem ohne jegliche Waffen ist zwar auf den ersten Blick innovativ, wirkt jedoch ziemlich unlogisch, zumal man im späteren Verlauf ein Messer und eine Laserpistole findet. Diese könnt Ihr als Items zum Lösen von Rätseln benutzen... warum dann auch nicht gleich als Waffe einsetzen? Aber vielleicht wären sie ohnehin überflüssig, wenn man bedenkt, daß im gesamten Spiel nur eine einzige Monsterart, nämlich Zombies, existiert, die auch nur alle 30 Minuten zum Vorschein kommen. Dies führt zwangsläufig dazu, daß die Spannung im Spiel nicht so lange anhält wie beispielsweise bei Capcoms Referenzspiel Resident Evil. Abgesehen von diesen grundlegenden Schwächen bietet Over Blood einen ordentlichen Rätsel-Part, eingebettet in eine gut durchdachte Handlung, die mit englischsprachiger Sprachausgabe untermalt wird. Einen Vorteil hat Over Blood gegenüber Resident Evil doch. Spielstände dürft Ihr hier per Voicerecorder jederzeit und beliebig oft abspeichern bzw. laden. Oder nimmt dies vielleicht auch ein wenig die Spannung vom Spiel...?

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Riverhill Soft/EA
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1
Speicheroption:	1 Block
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	81%
Musik:	67%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 68%

ATARI JAGUAR: CD-ROM Laufwerk: 269.95, Cat Box: 79.95, Controller: 34.95, Scart Kabel/Jaglink: je 39.95, Iron Soldier II CD (NEU), World Tour Racing CD (NEU), Worms (NEU), Zero 5 (NEU): je 129.95, Breakout 2000, Towers II: 119.95, Fight for Life: 109.95, NBA Jam TE, Power Drive R., Primal Rage CD, Ultra Vortek: je 104.95, Alien vs. Pred., Atari Karts, Battlemorph CD, Braindead 13-CD, Defender 2000, Highlander CD, Missile Command, Myst CD, Pitfall, Super Burn Out: je 99.95, Fever Pitch Soccer, Hover Strike-CD: je 94.95, Rayman, Space Ace CD: je 89.95, Mutant Penguins: 79.95, Iron Soldier: 56.95, Dino Dudes, Zool 2: je 44.95, Double-Dragon V, Tempest 2000: je nur 34.95, **ATARI LYNX:** ATARI LYNX II: 89.95, Fat Bobby (NEU), Raiden (NEU): je 79.95, Dracula, European Soccer, Jimmy Connors: je 64.95, Dinolympics, Pinball Jam, Rampart: je 49.95, Block Out, Klax, Switchblade II: je 39.95, A.P.B., Awesome Golf, Crystal Mines, Gates of Zendocon, Ishido, Rampage, Roadblasters, Rygar, Scrapyard Dog, STUN Runner, Turbo Sub, Xybots, Zarlor Mercenary: je nur 29.95 **N64:** Shadow of the Empire: 139.95, Mario 64: 94.95, Turok: 139.95

Ladenlokal: DREAM SYSTEMS, Bergiusstr. 10, 47119 Duisburg
Telefon + Fax: 0180/5-250-150 oder 0203/878155

PSX - BOOT CHIP FOR ALL PSX

Der Multinorm Boot Chip wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von GER - JPN - USA Spielen !!!

PSX BOOT CHIP mit Anleitung nur 19,90 DM
PSX BOOT CHIP mit Einbau nur 39,90 DM
PSX RGB Kabel nur 19,90 DM
PSX INFRAROT PAD 2Pads + 1Empfänger nur 59,90 DM
Weitere Hardware auf Anfrage!

S&S COMPUTER GR® Händler Anfragen erwünscht !

Bestell Hotline 0209 / 1474493
Weberstr. 79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495



05 21/6 42 34 M.C. Game 05 21/6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Titel		Preis
Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NeGCon	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Adidas Power Soccer 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Andretti Racing	DV	84,95
Ballblazer Champions	US	109,95
Battle Arena Toshinden 2	DA	94,95
Battle Stations	DV	89,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Big Bass World Championship	US	119,95
Black Dawn	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	69,95
Brahmaforce	US	109,95
Bubble Bobble	DV	54,95
Buring Road	DV	84,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Carnage Heart	US	109,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra: Legacy of War	DV	89,95
Cool Boarders	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Daviscup Tennis	DV	84,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	84,95
Destructions Derby 2	DV	94,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	79,95
Dracula X	JP	139,95
Epidemic	DV	84,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	84,95
F 1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	89,95
Grid Run	DV	89,95
Hardcore 4x4	DV	79,95
Hexen	DV	89,95
In the Hunt	DV	49,95
Iron & Blood	DV	49,95
Iron Man/X-O	DV	59,95
Jet Rider	DV	84,95
K-1 Arena Fighters	US	109,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Lake Masters	JP	129,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Namco Museum Vol. 5	JP	139,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
Nedd for Speed 2	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
Onside Soccer	DV	89,95
Overblood	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Pang Collection	DV	89,95
Penny Racers	DV	84,95
Penny Racers 2 (Choro Q 2)	JP	139,95
Perfect Weapon	DV	89,95
Persona	US	114,95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Power Move Wrestling	DV	89,95
Rage Racer	DV	89,95
Raging Skies	DV	94,95
Rally Cross	US	119,95
Raven Project	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Ray Storm	JP	139,95
Rebel Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95
Riot	DV	89,95
Road Rash	DV	84,95
Robotron X	DV	49,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sangoku Musou	JP	139,95
Sim City 2000	DV	89,95
Shellshock	DV	64,95
Soccer 97	DV	94,95
Soul Blade	DV	89,95
Soviet Strike	DV	84,95
Spider	DV	89,95
Star Gladiators	DV	89,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Suikoden	DV	94,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer	DV	89,95
Street Racer	DV	94,95
Tail of the Sun	US	119,95
Tekken 2	DV	99,95
The Crow	DV	89,95
Theme Park	DV	84,95
Tiger Shark	US	119,95
Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No. 1	DV	89,95
Tobal No. 2	JP	139,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden III	JP	144,95
Total NBA 97	DV	84,95
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
True Pinball	DV	69,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Vandal Hearts	US	99,95
Viewpoint	DV	49,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtual Pool	DV	89,95
Warhammer	DV	89,95
WCW vs the World	US	109,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	59,95
X2	DV	89,95
X-Com 2	DV	89,95

NINTENDO 64:

Titel		Preis
FIFA 64	DV	119,95
Mario 64	DV	89,95
Pilotwings 64	DV	109,95
Shadows of the Empire	DV	129,95
Turok	DV	139,95
Wave Race	DV	89,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld
Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,–. Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Carnage Heart





In den 3D-Arenen fliegen die Metall-Fetzen

Man spricht Deutsch: Fast alle Menü-Einträge wurden freundlicherweise übersetzt

Ein Radarschirm gibt Auskunft über die Feindverteilung

In Carnage Heart werden effektvolle Ballerduelle geboten

Auf dieser Karte legen wir jeden einzelnen Move unserer Mech-Flotte fest

Auf geht's zum strategischen Mech-Schrotten. Das und nicht mehr oder weniger erwartet Euch in Artdinks neuem Playstation-Spiel. Carnage Heart ist ein ungewöhnlicher Strategiebrocken. Hier dreht sich alles um schwere Kampfroboter, die mit einer umfangreichen Benutzerführung zum globalen Sieg geführt werden müssen. Jeder Schritt, jede Kampfhandlung und Verhaltensweise wird zuvor festgelegt. Aus verschiedenen angebotenen Mech-Rüstungen, Panzerungen, Waffen und Treibstofftanks will das Richtige ausgesucht werden. Entscheidend ist hier die Kombination der einzelnen Teile. Was nützt der dickste Blechkamerad mit der größten Kanone, wenn die Geldreserven nur noch für eine Ersatzbatterie reichen? Am Anfang ist die Anzahl der Items eingeschränkt, außerdem gibt es nur eine kleine Menge an verwertbaren Teilen, um eventuelle Schäden nach einem Kampf zu reparieren. In einem weiteren Menü programmiert Ihr Schritt für Schritt die Marschroute Eures Mechs ein. Sobald jeder Move festgelegt wurde, darf man auf einem Testgebiet seine geistigen Errungenschaften überprüfen. Erst im unberechenbaren Feindeskampf kommt es darauf an, ob sich die Mühe gelohnt hat oder nicht. Nachdem alle Vorarbeiten erledigt wurden, heißt es möglichst geschickt mit den zur Verfügung stehenden Robotertruppen die Stellungen der Gegner zu zerstören. Mit Raketenwerfer, Laserkanonen und Maschinengewehren sind unsere Kampfmaschinen für jede Konfrontation gegen Winz-Roboter und Panzerkolosse bestens gerüstet. Kommt es schließlich zum Gefecht, wird das Kampfgeschehen in Echtzeit-Grafik dargestellt, in das Ihr nicht eingreifen könnt. Nach jeder Schlacht gibt's eine ausführliche Auswertung und je nach Erfolg etwas Kohle aufs Konto gutgeschrieben. Zusätzlich sind Fabriken vorhanden, die Nachschub und Ersatzteile produzieren. Bei den Kämpfen spielen die verschiedensten Faktoren eine Rolle: Die Stärke der beteiligten Truppen, ihre Waffen und der Terraintyp des Schlachtfeldes. Mit der nötigen Finanzdecke stockt man die eigene Mech-Flotte auf, kauft bessere, größere Panzerungen, stärkere High-Tech-Waffen oder Monitionsnachschub. ws



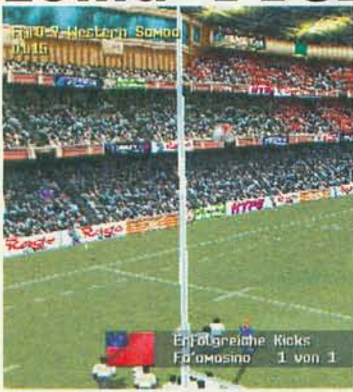
Mech-Warrior-Piloten, die auf kernige Ballerduelle stehen und dabei ihren Roboter-Fritzen selbst steuern möchten, sollten um dieses Spiel einen großen Bogen machen. In Carnage Heart werden stattdessen hartgesottene richtige Strategen gefordert. Am Anfang ist es auch nicht ganz so leicht, dem recht trockenen Spielfluß zu folgen. Carnage Heart ist ein Spiel für ausdauernde Tüftler, die gewillt sind, sich regelrecht einzuarbeiten. Zwar ist das Vorprogrammieren der Real-Time-Kampfsequenzen recht einfach zu lernen, läßt aber unheimlich viele Variationen zu. Das Angebot an unterschiedlichen Mech-Variationen ist riesig und das zu besiegende Feinduniversum verspricht wochenlange Endzeit-Gefechte. Einfaches Roboterschlachten à la Mechwarrior 2 ist nicht, denn in diesem Spiel entscheiden nicht nur Feuerkraft und Schnelligkeit, sondern in erster Linie die taktische Truppen-Programmierung über Sieg und Niederlage. Denen bietet Carnage Heart auch langfristig eine Herausforderung. Die Programmierung der Echtzeitkämpfe ist sicher nicht jedermanns Sache. Ich kann Carnage Heart nur Leuten empfehlen, die gerne stundenlang Menüs durchforsten und kompromißlose Strategiefreaks sind.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Strategie-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Artdink
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Deutsche Menüs
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	67%
Musik:	74%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 70%

Jonah Lomu Rugby



Der erfolgreiche Kick verhilft West Samoa zur Führung





Viele Jungs streiten sich um den Ball, nein, der FC Bayern ist nicht gemeint

Es gibt nur wenige bedeutende Mannschaftsportarten, bei denen Fiji oder West Samoa eine bessere Mannschaft vorzuweisen hat, als Deutschland. Im internationalen Rugby spielt das deutsche Team eine ähnliche Rolle wie Liechtenstein beim Fußball, nämlich die des großen Außenseiters. Die Szene wird vor allem von ehemaligen Mitgliedsstaaten des Commonwealth beherrscht, wo Rugby Volkssport ist. Zu den führenden Nationen gehören Neuseeland, Australien, Südafrika und England, insgesamt treten 31 Länderteams bei Jonah Lomu an, dazu kommen einige versteckte Mannschaften. Bei ***Jonah Lomu Rugby*** stehen Euch fünf Spielmodi zur Auswahl, darunter auch ein Weltmeisterschaftsturnier. Die für Neulinge etwas komplizierten Regeln werden alle beachtet, für die verschiedenen Spielsituationen bietet das Programm eine Vielfalt von Steueroptionen. Es gibt verschiedene Arten von Tackles, Ihr könnt Sprinten, den Ball nach links oder rechts abgeben, und natürlich kicken. Je nach Situation zoomt die Kamera näher ans Spielgeschehen oder wechselt die Perspektive. Bei Freundschaftsspielen bestimmt Ihr Wind und Wetter und wählt den Austragungsort aus vier englischen Stadien. Spielstände lassen sich per Memory Card sichern. rz



*Wie bewertet man eine Sportsimulation, wenn man vom Vorbild keine Ahnung hat? Obwohl ich einige Zeit in England verbrachte, hatte mich Rugby schon damals nicht interessiert. Grafisch überzeugt **Jonah Lomu Rugby**, die Animationen wirken sehr flüssig und realistisch, die Perspektivwechsel erinnern an TV-Übertragungen. Spielerisch bedarf es allerdings einiger Vorkenntnisse, denn die Anleitung beschränkt sich auf die Spielsteuerung, die Grundregeln werden nur sporadisch erklärt. Die englische Presse war sich einig und erklärte Jonah Lomu einstimmig zur besten Rugby-Simulation auf allen Systemen und Mangels Erfahrung (was wir auch zugeben) geben wir diese Bewertung weiter. Eines ist jedoch klar, wer noch nie etwas mit Rugby zu tun hatte, also etwa 99 Prozent unserer Leser, wird auch mit Jonah Lomu nichts anfangen können, für Fans gibt's nichts besseres.*

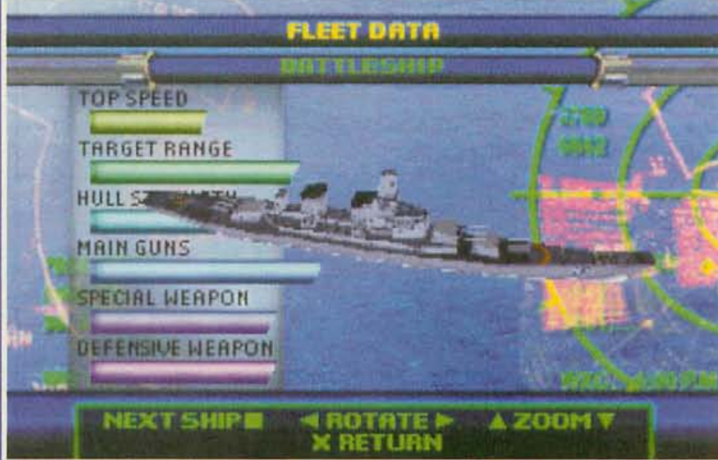
WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Rugby-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Codemasters
Testversion:	Codemasters
Anzahl der Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card, 1 Block
Features:	fünf Spielmodi
Schwierigkeitsgrad:	6
VG-Altersempfehlung:	frei
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	80%
Musik:	61%
Soundeffekte:	73%

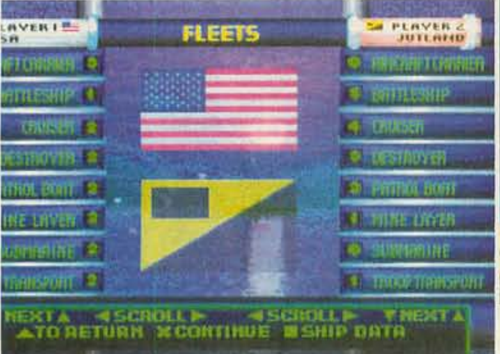
Spielspaß: 72%

Battlestations





Noch ein Treffer und Spieler zwei sagt den Haifischen gute Nacht, wie man an der Energieanzeige oben sieht



Die US-Flotte gegen den Jutland Verband



Auf der Übersichtskarte verteilt Ihr Eure Flotte in Echtzeit möglichst so geschickt, daß der Gegner ausmanövriert wird

Marine-Simulationen, bei denen Ihr das Kommando über einzelne Schiffe, U-Boote oder ganze Flotten übernehmt, eignen sich aufgrund der zahlreichen und komplizierten Steuervorgänge eigentlich nur für PCs, und auch EAs ***Battlestations*** muß man eigentlich als Actionspiel einstufen. In drei Spielmodi sollt Ihr Euch als Kapitän eines Schiffes oder Admiral einer ganzen Flotte bewähren und vorgegebene Missionen erfüllen. Im Arcade-Modus wird der Kampf Schiff gegen Schiff geprobt, gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner. Die beiden Kontrahenten wählen aus acht Bootsarten, vom Flugzeugträger über das U-Boot bis zum Truppentransporter, die natürlich unterschiedliche Bewaffnung und Panzerung aufweisen. Das Gefecht seht Ihr aus der Vogelperspektive, beide Kommandanten steuern Ihre Schiffe taktisch möglichst geschickt, um dem Gegner eine Breitseite zu servieren und gleichzeitig selbst nicht getroffen zu werden. Wer seinen Widersacher versenkt, erhält eine bestimmte Punktzahl, die von den ausgewählten Schiffen abhängt (wer z.B. ein Schlachtschiff mit einem Truppentransporter versenkt, erhält maximale Punkte). Etwas anspruchsvoller gestalten sich die Kampagnen, bei denen Ihr einen Flottenverband leitet, um bestimmte Einsatzziele zu erreichen. Die Aufgaben reichen von der Rettung vermißter Forscher bis zur Rückeroberung Eures Heimatlandes. Auf der strategischen Karte gebt Ihr Euren Schiffen einzeln oder im Verband die Marschbefehle, Gefechte verlaufen wie im Arcade-Modus. Bei den „War Games" übernehmen zwei menschliche Konkurrenten jeweils eine Flotte und versuchen entweder, das gegnerische Flaggschiff zu versenken, oder den Heimathafen des Kontrahenten zu erobern. Hier dürft Ihr Eure Armada aus vorgegebenen Beispielen auswählen, oder Eure persönliche Kombination aus den acht Bootsarten zusammenstellen. Beide Admiräle positionieren Ihre Flotten gleichzeitig auf einer Übersichtskarte, falls zwei Schiffe sich zu nahe kommen, kann angegriffen werden. *rz*



Schiffe versenken in 3D, Marine-Simulation für anspruchslose Konsolenbesitzer? Was hat sich EA bei diesem Spiel nur gedacht? Taktische Überlegungen fallen im Arcade-Modus völlig unter den Tisch, man fährt nur möglichst geschickt um den Gegner herum und versucht meist ohne Erfolg, seinen Schüssen auszuweichen. Ich habe eine zeitlang darauf gewartet, daß das Spiel interessanter wird, oder das endlich der Groschen fällt und ich verstehe, was das Ganze soll, aber bis heute ist nichts davon passiert. Auch die beiden Flotten-Modi verschönern das traurige Bild nicht, die Taktik beschränkt sich auf den Versuch, die eigenen Schlachtschiffe und Flugzeugträger möglichst nahe an den schwächeren Schiffen des Gegners zu positionieren, um diese problemlos zu versenken. Das einzige, was bei diesem Produkt wirklich baden geht, ist EAs guter Ruf, solche Spiele kann sich ein anerkannter Hersteller eigentlich nicht leisten.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Marine-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	keine
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	5
VG-Altersempfehlung:	frei
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	52%
Musik:	60%
Soundeffekte:	53%

Spielspaß: 49%





Nintendo 64	
Fifa 64	114,00
Goemon 5	*139,00
Internatio.Superstar Soccer	*139,00
Mario 64	89,00
NBA Hang Time	*139,00
Pilotwings	119,00
Star Wars shadow of Empire	129,00
Turok	145,00
Wave Race	89,00
Wayne Gretzky Hockey	139,00
N64 Grundgerät	399,00
N64 Antennenkabel	49,00
N64 Memory Card 8 Meg.	89,00
N64 Joypadverlängerung	19,00
N64 Controller farbig	59,00
Play Station	
2 - Xtreme	79,00
Adidas Power Soccer 2	79,00
Andretti Racing	79,00
Excalibur	89,00
Exhumed	79,00
Porsche Challenge	79,00
Rebel Assault 2	99,00
The Crow	79,00
Tomb Raider	79,00
Sony Umbau für jp./us.	85,00
Sony Umbauchip m. fach. Anleitung	29,00
Sony Link cable Fire	29,00
Sony Multi Tap	65,00
Sony RGB - Fire	29,00
Sony Grundgerät	289,00
Saturn	
Andretti Racing	89,00
Die Hard Acade	89,00
Fifa 97	89,00
Manx TT	89,00
NBA Live 97	89,00
Soviet Strike	89,00
Tomb Raider	89,00
SNES	
Asterix	65,00
Breath of fire 2	109,00
Chrono Trigger US.	129,00
Donald Duck in Mau	129,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Illusion of Time	109,00
Mario All Stars	59,00
Mario Kart	59,00
Mario Paint	59,00
NHL 97	109,00
Sim City 2000	119,00
Superstar Soccer Deluxe	119,00
Terranigma	109,00
Zelda	59,00
3DO	
Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen.
Große Auswahl auch an gebrauchten Games.



Ihr bestellt wir liefern,
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35

Das offizielle **PlayStation Magazin** präsentiert

In jedem **ultimativen** Spielebuch
über **30** Spiele mit **Tips, Tricks** und **Mogeleien**

ÖS 182,– SFr 23,– DM **24,80**

Sport- und Rennspiele
ISBN 3-7723-6503-5

ÖS 182,– SFr 23,– DM **24,80**

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit
ISBN 3-7723-6563-9

ÖS 182,– SFr 23,– DM **24,80**

Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs
ISBN 3-7723-6603-1

Überall erhältlich wo es **PlayStation**-Spiele gibt und im Buch- und Fachhandel

Franzis-Verlag GmbH
Postfach 11 49
85618 Feldkirchen
Tel.: 089/99115-444
Fax 089/99115-103
Compuserve 106004, 2214
http://www.franzis-buch.de

Franzis'

Wing Commander IV


Außer mit den WC3-Jägern könnt Ihr noch vier neue Maschinen fliegen



In der Mitte vom Spiel könnt Ihr auch zum Feind überlaufen. Hier teilt sich die Handlung dann in einen von zwei möglichen Strängen.



Für jemanden, der ein echter Filmheld sein will, agiert der gute, alte Colonel Blair leider wieder mal verdammt hausbacken

Eure Missionsziele sind nicht gerade atemberaubend. Hauptzweck von Wing Commander 4 sind eigentlich die spannenden Filmsequenzen (Chris Roberts führt erneut Regie).

Nachdem die flauschigen Kilrathis selbst auf der Playstation vor gut einem Jahr befriedet wurden, sollte man eigentlich annehmen, daß endlich Ruhe in der Konföderation herrscht. Dann war da aber schließlich der Geldhunger einer texanischen Spielefirma, die ihre **20 Millionen Mark** teure PC-Fortsetzung damals bereits im Kasten hatte und inzwischen auch als Zweitverwertung – von sieben PC-CDs auf vier rabenschwarze zusammenkomprimiert – an der Konsolenfront feilbietet. Je nachdem, ob Ihr den Schwierigkeitsgrad niedrig oder hoch einstellt, ist WC4 eher ein Film, bzw. eher ein Weltraum-Shoot'em Up. Verglichen mit dem Vorgänger habt Ihr aber generell deutlich weniger zu ackern (welch geniale Wortspielerei). Neu ist außerdem, daß Ihr die Reihenfolge der Missionen jetzt selbst bestimmen dürft. Ein paar zusätzliche Schiffe hat Eure Flotte natürlich auch spendiert bekommen, unter anderem den geheimen Tarnkappenjäger „Dragon". Die Einsätze fliegen sich im Prinzip genau wie bei WC3, netterweise sind die Bodenmissionen jetzt aber optisch ansprechender gestaltet. Da **Wing Commander** inzwischen Kultstatus erreicht hat, ist jede Fortsetzung natürlich ein Mega-Ereignis für Fans. Dank aufwendiger Technik und mit allen Mitteln moderner Filmkunst wird durchgehend State-of-the-Art-Unterhaltung geboten: fiese, in schwarz gehaltene Gegner, Explosionen, moralische Zerreißproben und ein dramatisches Finale. Nur 'ne Liebesgeschichte fehlt leider. *ds*



*Auch wenn der vierte WC-Teil technisch wohl das Optimum herausholt, was dieses Genre momentan zu bieten hat, krankt das Spielprinzip **interaktives Film-Spiel** auf der ganzen Linie an den üblichen Unzulänglichkeiten. Erstens: Wer ein Movie genießen möchte, will nicht ständig unterbrechen müssen, um eine Runde blinde Kuh im Weltraum spielen zu gehen. Im umgekehrten Fall haut man sowieso lieber gleich **„Tie Fighter"** oder **"X-Wing"** rein (falls ein PC zur Verfügung steht) und umgeht dadurch langatmige Filmsequenzen. Zweitens: Man wird den Eindruck nie los, daß die Ballerei für den Spielverlauf eigentlich völlig irrelevant ist; die Filmsequenzen stehen ja bereits. Vom Kinoanspruch her gesehen ist „The Price of Freedom" auch nicht gerade umwerfend. Zugegeben, die Kulissen sind nicht schlecht, aber was ist mit der Handlung und den Dialogen? Bestenfalls Durchschnitt! Fans werden diese Sätze nicht gerne hören (sondern das Spiel sowieso kaufen), aber mich hat's nun mal nicht übermäßig amused...*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Interactiver Film
Datenträger:	4 CDs
Hersteller:	Origin
Testversion:	Electronic Arts
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	1 Block
Features:	zwei verschiedene Enden
Schwierigkeitsgrad:	2-5
Alterempfehlung:	ab 12
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	85%
Musik:	74%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 75%



Lost Vikings 2



Wie bring ich Baleog jetzt nur rüber zu Olaf?

Jetzt treiben sie auch auf der Playstation Ihr Unwesen, die drei verrückten Wikinger Erik, Baleog und Olaf. Im Vergleich zur Saturn-Umsetzung (Test in VG 3/97) hat sich erwartungsgemäß nichts geändert, beide Version sind praktisch identisch. Der schreckliche Tomator kann seine Niederlage aus dem ersten Teil nicht überwinden und schickt die drei Normannen wieder auf eine Zeitreise. Diesmal verschlägt es Euch unter anderem in die Eiszeit, den südamerikanischen Dschungel und eine ferne Zukunft. Insgesamt besteht LV2 aus gut 30 Leveln, die Ihr durch geschicktes Kombinieren der Fähigkeiten Eurer Charaktere durchqueren müßt. Athlet Erik kann als einziger springen, Baleog besitzt Waffen und Olaf schleppt ein Schwert zur Verteidigung mit sich rum. Manchmal geht eine der drei Hauptfiguren beim Teleportieren verloren und wird durch Possum, den Wolf oder Scorch, den Drachen ersetzt. Mit den L-R-Tasten bestimmt Ihr, welche der drei Figuren Ihr gerade steuert, die meisten Rätsel lassen sich nur durch kluge Koordination lösen. Falls Ihr das Ende der Stage erreicht und die nötigen Gegenstände gesammelt habt, erhaltet Ihr ein Paßwort, auf eine Speicheroption wurde verzichtet. rz



Der geniale Genremix von Interplay gehört eigentlich in jede Spielesammlung, denn nur wenige Spiele bieten so viel Spielspaß und Abwechslung. Der kluge Levelaufbau und die ständig wechselnden Anforderungen lassen keine Langeweile aufkommen, sowohl Jump'n-Run-Fans als auch Rätselfreaks kommen voll auf Ihre Kosten. Der Comic-Stil von LV2 kann natürlich nicht mit den jüngeren 3D-Orgien mithalten, er paßt jedoch zur witzigen Story, und solange das Spielprinzip stimmt, verzichte ich gerne auf Motion-Capturing und Echtzeit-3D. Zusammen mit Lemmings ist LV2 wohl das beste Geschicklichkeitsspiel der letzten Jahre.

WERTUNG

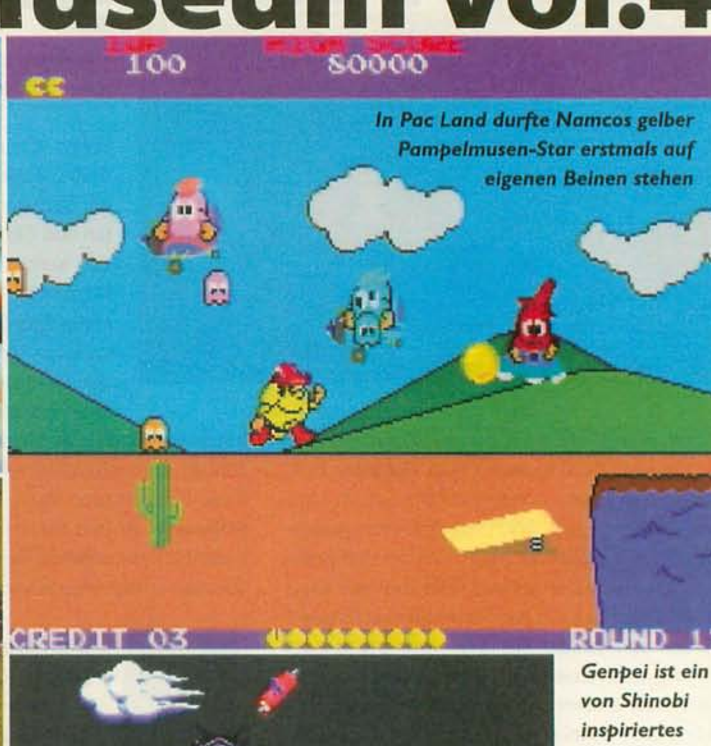
System:	Playstation
Spieletyp:	Geschicklichkeit, Action, Jump´n Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	keine
Features:	Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	60%
Musik:	75%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß: 85%

Namco Museum Vol.4



Ordyne gab es bereits in einer exzellenten PC-Engine-Fassung. Nun können auch PS-Besitzer losballern.



In Pac Land durfte Namcos gelber Pampelmusen-Star erstmals auf eigenen Beinen stehen

Assault: Flotte 3D-Panzer-Action aus der Draufsicht



Genpei ist ein von Shinobi inspiriertes Samurai-Abenteuer, das durch seinen eigenwilligen Grafikstil hauptsächlich auf japanische Geschmäcker abgestimmt ist

Auf der neuesten Museumsausgabe hat Namco wieder fünf bekannte Spielhallen-Veteranen auf einer Playstation-CD vereint. Wie bei allen Vorgängern dürft Ihr zuvor durch ein virtuelles Museum spazieren, in dem Informationen über den jeweiligen Klassiker abrufbar sind. Hinter dem japanischen Titel **Genpei** steckt ein fernöstlich angehauchtes Katana-Abenteuer, in dem Ihr Euch als maskierter Ninja-Held durch wilde Fernost-Szenarien kämpfen müßt. Vom normalen Schwert über einen Wurfstern bis hin zu einer Bumerang-ähnlichen Waffe findet der Hobby-Ninja alles, was sein Herz begehrt. Das knallbunte Klamauk-Ballerspiel **Ordyne** flimmerte bereits in einer PC-Engine-Umsetzung über die heimischen Bildschirme. Als wagemutiger Pilot durchfliegt Ihr phantasievolle Level-Landschaften, die mit niedlichen Spriteformationen und lustigen Extras ausstaffiert sind. Natürlich darf auch in der neuesten Spiele-Sammlung Namcos hauseigenes Kult-Maskottchen nicht fehlen. Mit **Pac Land** bestreitet der nimmersatte Pillenfresser sein erstes Jump'n'Run-Abenteuer. Unser Kultstar hüpft durch kunterbunte Cartoon-Szenarien, frißt gelegentlich eine Power-Pille, um sich damit gewohnheitsgemäß auf Gespensterjagd zu begeben. Harte Balleraction erwartet Euch in dem Panzerspiel **Assault**. Aus der Draufsicht gezeigt, entzückt das neuzeitliche Shooter-Spektakel mit stufenlosen Rotations- und Zoomeffekten. Zu guter Letzt wäre da noch das Action-Adventure **The Return of Ishtar**, das am besten als ein prähistorisches Gauntlet beschrieben werden kann. ws



Namco liefert wieder einen Grund mehr, sich an die gute alte Automatenzeit zurückzuerinnern. Auf der neuesten Museumsausgabe werden diesmal einige „Oldies" aktuelleren Herstellungsdatums angeboten, die sogar noch stellenweise in einigen Nostalgie-Spielhallen anzutreffen sind. Am besten gefällt das kunterbunte Spaß-Shoot'em-Up „Ordyne" und die Panzerschlacht „Assault", das sich am bequemsten mit Sonys wuchtigem Doppel-Analog-Stick steuern läßt. Grafik und Sound stimmen natürlich mit den Automatenvorbildern hundertprozentig überein. Für Leute, die bei dem Anblick antiquierter Automatenspiele der Brechreiz überkommt, ist diese, wie auch alle anderen Museumssammlungen, natürlich keinen Pfifferling wert. Trotzdem sind alle Games im Vergleich zu manch anderen Neuzeit-Produktionen immer noch für eine schnelle Daddel-Runde gut genug. Namco Museum Vol.4 bietet den Oldie-Fetischisten eine prima Gelegenheit, weitere Evergreens in ihre Sammlung aufzunehmen. Bleibt wiedermal festzuhalten: Wer ein Faible für Spielhallenklassiker vergangener Tage hat, wird den Kauf dieser CD nicht bereuen.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Klassikersammlung
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Archiv
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
VG-Altersempfehlung:	frei
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	64%
Musik:	60%
Soundeffekte:	55%

Spielspaß: 73%

NBA Live '97


Im Prinzip ist es NBA Live '96 mit '97er Statistiken


Dat is neu: Man sieht sich (und all die anderen Spieler) mal von oben

Mit der '97er NBA-Saturn-Version beschließt EA Sports mal wieder die jedes Jahr fälligen Updates seines berühmten Sport-Dreier-Packs (NHL, FIFA, NBA Live). Kenner der Serie werden sich schnell im Spiel und beim "Menüsurfen" zurechtfinden, da bis auf die aktualisierten Statistiken und Spielerdaten kaum etwas verändert wurde – "das Gute bewahren" lautet daher etwas hilflos EAs offizielles Statement. Neu dazugekommen zum ohnehin schon gigantischen Options-Überangebot sind unter anderem noch ein paar zusätzliche Dunks und die Von-Oben-Kameraperspektive. Freunde einer anspruchsvolleren Spielweise werden außerdem mit neuen Spielzügen belohnt, auf die Eure Mannschaften im Tactics-Menü zuvor eingeschworen werden können. Trotz der offiziellen Lizenz schwänzen Barkley und Jordan auch diese Saison wieder jedes Spiel. *ds*



Eigentlich wäre es sinnvoller gewesen, dieses Jahr nur ein RAM-Modul mit aktualisierter Datenbank für 50 Märker anzubieten, da Besitzer von NBA Live '96 eigentlich keinen vernünftigen Kaufanreiz mehr haben. Trotz der wenigen Innovationen soll hiermit aber kein potentieller Interessent abgeschreckt werden. Auch die '97er Version ist ein durch und durch liebevoll designtes Vorzeigespiel, das jedem „Konsolisten" mit Basketball-Faible wärmstens empfohlen werden kann. Alleine das Durchstöbern der bebilderten Mannschaftskader mit den unzähligen Statistiken ist ja fast schon ein Spiel im Spiel. Es scheint, als hätten EAs Kanadier das Potential der 32-Bit-Konsolen inzwischen so ziemlich ausgeschöpft. Mal sehen, ob es bei NBA '98 dann heißt: „Neu, jetzt mit Gimmick in jeder Verpackung".

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Sport/ Basketball
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Electronic Arts
Anzahl der Spieler:	1-8
Speicheroption:	80 - 330 Blöcke
Features:	nix besonderes
Schwierigkeitsgrad:	3-8
VG-Altersempfehlung:	frei
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß: 79%

VIDEO GAMES Classic

Fighters Megamix



Auch unkomplizierte Combo-Specials sind bei Fighters Megamix möglich. Hier versucht Janet (die kecke Schnecke aus Virtua Cop 2) es gerade, an Mahler einen effektvollen Mega-Move anzubringen.



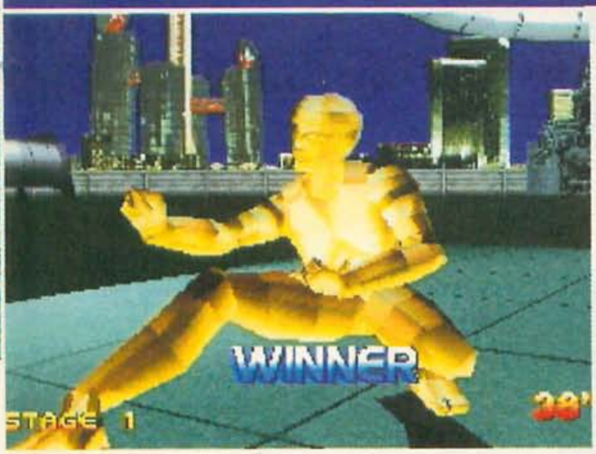
Der Kick von Zuckerpuppe „Honey" hat gesessen: Noch einige Treffer und unser Herausforderer liegt für immer auf dem Boden

Wieder gibt es für den PAL-Saturn ein zünftiges Hau-Drauf-Vergnügen in dem fleißig gekeilt werden darf. In Fighters Megamix trifft sich eine zusammengewürfelte Gilde von bekannten Charakteren aus anderen Sega-Prüglern (Virtua Fighter und Fighting Vipers), um sich in der Disziplin der harten Selbstverteidigung zu messen. Das Wort „Gnade" gibt es im Kampf um die begehrte „Fighter"-Krone nicht. Entweder man ist bereit seine Ehre und das Leben aufs Spiel zu setzen, oder man geht besser gar nicht in die bedingungslosen Prügelarenen. In Fighters Megamix treffen erstmals muskelbepackte Polygon-Recken aus allen Sega-Automaten-Beat'em-Ups zusammen. Insgesamt stehen Euch durch diesen genialen Schachzug sage und schreibe 32 unterschiedliche Charaktere (die versteckten mit eingerechnet) zur Auswahl. Alle Spielfiguren inklusive der Backgrounds stammen zum überwiegenden Teil aus Virtua Fighter 2 und dem zuletzt erschienenen Saturn-Hit Fighting Vipers. Selbst Figuren aus anderen Sega-Spielen, wie z.B. von Virtua Fighter: Kids, Sonic – The Fighters und Virtua Cop 2 wurden mit hochgezüchteter Schlagkraft in die Megamix-Liga aufgenommen. Allerdings müßt Ihr Euch viele der extravaganten Prügelknaben zuerst mit einem hart umkämpften Turniersieg verdienen. Damit der ambitionierte Genrekenner ohne lange Einarbeitungszeit sofort loslegen kann, ist jede Spielfigur mit seinen angeborenen Martial Arts-Fähigkeiten oder Waffen ausgestattet. Um aber die Chancengleichheit zu bewahren, hat jeder der Fighter einige Ausweichmanöver und Special Move-Kombinationen hinzugelernt. Als weiteres Schmankerl haben die Entwickler bestimmten Recken einige Angriffsmanöver des phänomenalen Virtua Fighter 3 spendiert. Um der Beat'em-Up-Konkurrenz auf anderen Systemen in Nichts nachzustehen, wurden auch Fighters Megamix zahlreiche Spielmodi spendiert. Wieder da ist der „Team-Battle-Modus", in dem Ihr eine Achter-Mannschaft aus allen anwählbaren Charakteren zusammenstellen dürft. Ein „Versus"-, „Survial"- und „Trainings"-Modus runden das üppige Variationsangebot ab. Mit drei belegten Joypad-Buttons entlockt Ihr den Prügel-Kumpanen Special/Counter-Moves bzw. Faust und Kick-Combos, wehrt ankommende Schläge ab oder vollführt akrobatische Luftsprünge. Am Ende erwartet Euch ein böser Oberschuft, der einige gemeine Tricks auf der Pfanne hat. Zahlreiche Kameraperspektiven sorgen für den notwendigen Überblick und folgen den Kämpfern auf Schritt und Tritt. Während der Keilereien zeigen Euch zwei Energiebalken die Kraftreserven Eurer Helden an. Steckt Euer Fighter zu starke Treffer ein, lösen sich bestimmte Kleidungsstücke regelrecht in der Luft auf, was sich natürlich negativ auf die Kampfkraft bzw. Verletzbarkeit auswirkt. Alle Bestleistungen und der aktuelle Spielstand werden natürlich im internen RAM abgespeichert. *ws*



Die Virtua Fighter-Macher haben es wieder einmal geschafft, ein feudales Prügelmanifest für den Saturn abzuliefern! Mit viel Liebe zum Detail wurden die bekannten Polygon-Helden animiert und mit überarbeiteten Fähigkeiten gekonnt in einem Spiel verpackt. Lediglich die Auflösung mußte gegenüber Virtua Fighter 2 etwas heruntergeschraubt werden. Die Background-Aufbauten der verschiedenen Prügel-Szenarien sind stellenweise sehr komplex und farbenfroh gestaltet. Das flotte Kamera-Switching bei speziellen Super Moves überzeugt ebenfalls und bringt etwas mehr an Dramatik in das Spielgeschehen. Alles in allem kann Fighters Megamix jedem Beat'em-Up-Fan ohne Einschränkung empfohlen werden. Zahlreiche versteckte Kämpfer und verschiedene Spielmodi sorgen für grundsolides Prügelvergnügen. Laufen, Springen, Schlagen und Blocken sind dank der geschickten Sechs-Button-Joypad-Belegung kein Problem. Mehrere Punkte störten mich aber ein wenig: Zum einen hat man es leider versäumt, den Schwierigkeitsgrad richtig zu justieren – einige Level sind einfach zu leicht – zum anderen gibt es keine revolutionären Neuerungen zu bestaunen. Dennoch ist die Special-Move-Palette auf anspruchsvolleres Niveau getrimmt. Hier genügt nicht nur ein Knopf-





Die Fragezeichen stehen für versteckte Charaktere, die erst nach einem Turniersieg verfügbar sind

Ms.Dural in der wohl verdienten Siegerpose

druck, wie man sich bei anderen leicht dazu verleiten läßt, um durchschlagende Combo-Moves auszuführen. Natürlich hat auch dieses Beat'em-Up seine Schwächen: Die Figuren wirken etwas grobschlächtig und eckig, was durch eine bessere Bildschirmauflösung hätte bereinigt werden können. Hier hat Tohshinden und Virtua Fighter 2 visuell eindeutig die Nase vorn. Des weiteren ist in Fighters Megamix der Bewegungsfreiraum nicht im 360-Grad-Stil möglich, das bedeutet, das Kampfgeschehen spielt sich wie bei allen anderen Sega-Saturn-Prügler auf einer Ebene ab und wird mit entsprechenden Kameraschwenks geschickt in Szene gesetzt. Ansonsten sind bei dem neuesten AM2-Werk keine großen Mankos festzustellen. Als weiteres Feature speichert das Spiel alle Gesamtrekordzeiten und zusätzliche Statistiken ab. Bleibt zu sagen: Fighters Megamix erreicht grafisch nicht ganz die Finesse von Virtua Fighter 2 oder anderen PS-Prüglern, hinterläßt aber dafür im spielerischen Bereich einen durchaus motivierenden Eindruck.

WERTUNG

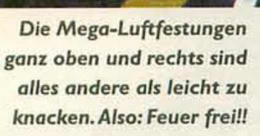
System:	Sega Saturn
Spieletyp:	3D-Beat´em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	78%
Musik:	75%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 80%

Sky Target







Die Mega-Luftfestungen ganz oben und rechts sind alles andere als leicht zu knacken. Also: Feuer frei!!



Alle Missionen dieser Arcade-Umsetzung präsentieren sich grafisch recht abwechslungsreich

Nicht nur Oldies sind zur Zeit groß in Mode, wie die zahlreichen Compilations aus dem Hause Namco, Atari oder Williams zeigen, sondern auch aufgepeppte Klassiker wie z.B. ***Elevator Action Returns*** (Taito) oder ***Xevious 3D*** (Namco). Genau in diese Kerbe schlägt Segas ***Sky Target***, das sich sofort als ***Afterburner***-Sequel im Next-Gen-Gewand zu erkennen gibt. Nachdem Ihr im Schleudersitz eines der vier bereitgestellten F14- oder F15-Abfangjäger Platz genommen habt, geht's ohne Umschweife und lange Mission-Briefings sofort zur Sache. In zwei anwählbaren Perspektiven seht Ihr die gegenerische Armada an Kampfbombern, Helis, Zerstörern, Flak-Geschützen etc. eingebettet in getexturte Landschaften rasend schnell auf Euch zuscrollen. Mit Eurer Vulcan-Bordkanone und den Homing Missiles gebt Ihr den Kanaillen ordentlich Zunder, wobei letztere allerdings limitiert sind. Andere Waffen sucht man in diesem Arcade-Spiel vergeblich. Die ersten beiden Stages sind verbindlich, danach gibt's eine Abzweigung, die die nächsten drei Kampfschauplätze festlegt. Danach folgt wieder eine Wahlmöglichkeit zwischen zwei Stages, bevor Ihr in Level 7 den absoluten Boß aufs Korn nehmt. Je nachdem, in welchen Gefilden Ihr Euch befindet (Wüste, City, Dschungel, Wolken etc.), erscheint nach einer gewissen Abschußquote im besten *Darius*-Stil eine Warnung vor einem riesigen Schlachtschiff. Dann trefft Ihr auf überdimensionale Tarnkappenbomber, fliegende Panzerfestungen oder eine Mega-Atomrakete, die alle innerhalb eines Zeitlimits pulverisiert werden wollen. Werdet Ihr getroffen, nimmt Euer Schild je nach Härte des Einschlags um 5 bis 15% ab. Bevor Ihr abschmiert, könnt Ihr dann noch auf drei Continues zurückgreifen, eine Speicheroption besteht jedoch nicht *rk*



Klar, Sky Target macht Spaß: Saturn anschalten, Disc rein und los geht's, ohne einmal die Anleitung konsultieren zu müssen. Die Texturen wurden abwechslungsreich gestaltet, High-Speed wird geboten und die Endgegner-Panzerfestungen sehen toll aus, ein typisches Arcade-Spiel eben. Insgesamt fehlt diesem Titel aber deutlich die spielerische Substanz, um auf Dauer zu einem Spielchen zu motivieren. Nachdem man alle vier möglichen Routen gesehen (dauert etwa ein bis zwei Stunden) hat, läßt der Motivationsfaktor klar nach. Und dafür ist ein Hunderter meines Erachtens zuviel. Zudem wurde bei den Absturzsequenzen der Boßflieger noch kräftig geschlampt, denn es treten unschöne Clipping-Fehler beim Bodenkontakt auf. Ob man selbst getroffen wird, war bei der Afterburner-Serie ja schon immer etwas Glückssache, denn entgegenkommenden Raketen läßt sich eben nicht mal so eben kurz ausweichen. Geht lieber in eine Spielhalle und werft ein paar Münzen in einen Fliegerautomaten, dann habt Ihr nach kurzer Zeit alles gesehen, was Sky Target zu bieten hat. Für ein kurzweiliges Spielchen ist Sky Target dagegen bestens geeignet.

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Flieger-Actionspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega USA
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	nein
Features:	Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	63%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß: 62%


HUGO und Hexana:
Da braut sich
was zusammen.
http://www.online1.de
Hugo
DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABBELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.
Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr


KABEL 1

Video Games Classic

Shining The Holy Ark





Wenn bei Kämpfen ein Truppenmitglied an die Reihe kommt, tritt es nach vorne

In den Städten gibt's neben Einkaufsmöglichkeiten auch wichtige Events

Auf der Gesamtmap bewegt Ihr Euch zwischen den einzelnen Stages. Auch eine bereits abgeschlossene Stage kann später beliebig oft besucht werden, um Erfahrungspunkte oder Items zu sammeln.

Seitdem in Japan der Saturn auf dem Markt ist, hat sich in der Softwarepalette einiges geändert. Allen voran die **Shining Force**-Saga von Sega, die ursprünglich einmal ein Strategiespiel gewesen ist. Der große Sprung in das Action-Adventure/Rollenspiel-Genre wurde vor ca. zwei Jahren mit **Shining Wisdom** vollbracht, dessen Spielsystem aber auch rein gar nichts mit dem der Originalserie gemein hatte. Lediglich das erste Wort im Titel **Shining** wurde beibehalten, alles andere war von Grund auf neu erdacht. So geschehen auch bei diesem aktuellen Titel **Shining The Holy Ark**. Im Gegensatz zum unmittelbaren Vorgänger **Shining Wisdom,** das ein Action Adventure ist, weist dieses Spiel die typischen Symptome eines reinrassigen Japano-Rollenspiels auf. Die Kämpfe werden nicht mehr aktiv geführt, sondern über ein Menü mit Angriffskommandos und Item-Slots. Auch die Perspektive wurde von der 3. In die 1. Person verfrachtet, was dem Spiel einen Touch von **Wizardry** verleiht. Nichts desto trotz handelt es sich bei **Shining The Holy Ark** um ein 3D-Spiel der heutigen Zeit. Die Grafik basiert komplett auf getexturten Polygonen, wird jedoch nicht in Echtzeit berechnet. Aus der Ich-Perspektive bewegt man sich in Stage-Abschnitten auf vorgegebenen Pfaden, sei es im Dungeon oder in der Stadt. In Kampfsituationen schleichen sich Monster in das Bildfenster, woraufhin Eure Teamkameraden, die sich normal im Hintergrund (also hinter Eurem Rücken) aufhalten, einzeln nach vorne springen, um ihren Beitrag zum Kampf zu leisten. Wenn eine Stage gemeistert ist, bewegt Ihr Euch auf einer Gesamtmap ins nächste Zielgebiet oder betretet eine Stadt, um Vorräte und Waffen einzukaufen. Falls Ihr Euch noch nicht fit genug für die nächste Stage fühlt, dürft Ihr in jede der bereits gemeisterten Stages zurückkehren, um Erfahrungspunkte zu sammeln. *tet*



Bevor ich hier fortfahre, möchte ich auf eine Tatsache hinweisen, die bei der vorliegenden Version dieses Spiels ins Auge fiel. Ungeachtet dessen, daß es sich um eine fertige Testversion von Sega handelte, stürzte das Spiel ohne Ausnahme innerhalb der ersten 40 Spielminuten ab. In der Annahme, daß das Spiel identisch ist mit der Japano-Version und daß in der Verkaufsversion dieser Bug behoben sein wird, basiert die Bewertung von ***Shining The Holy Ark*** *auf der des original japanischen Spiels, das ich vor etwas längerer Zeit ausgiebig gespielt habe. Die Screenshots auf diesen Seiten stammen dementsprechend aus den besagten Spielminuten bzw. sind für News-Zwecke gemachte Bilder aus der japanischen Version. Da ich leider noch nicht in der Lage bin, Bilder aus meinem Gedächtnis ins Heft zu übertragen, bitte ich dies zu entschuldigen. So, nun aber zur Sache. Mit diesem Spiel hat Sega sich und der Rollenspieler-Gemeinde hierzulande einen großen Gefallen getan. Obwohl die Grafik etwas steril wirkt, bietet* ***Shining The Holy Ark*** *spielerisch eine solide Grundlage für nächtelanges Zocken. Vor allem die Suche nach den versteckten Pixy-Feen, die Euch tatkräftig bei Kämpfen unterstützen, sorgt dafür, daß man sich innerhalb einer Stage länger aufhält als notwendig. Die Kämpfe sind optisch durchaus beein-*





Oben: Die Pixy-Feen sind überall verstreut auf der Welt und helfen Euch

Links: Auch die deutsche Version wird mit englisch gesprochen Texten ausgeliefert

druckend gestaltet, vor allem, wenn Zaubersprüche geklopft werden. Mit zunehmenden Erfahrungsleveln variiert die Grafik von „wuchtig" bis hin zu „spektakulär". Was mich jedoch am meisten fesselt, sind die lebhaften Unterhaltungen mit Truppenmitgliedern oder NPCs (Non Player Characters). Allein schon wegen der packenden Story lohnt sich der Kauf dieses Werkes.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Intern, 65 Blöcke
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	56%
Musik:	62%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß: 85%

Vorschau

im nächsten Heft



Goemon

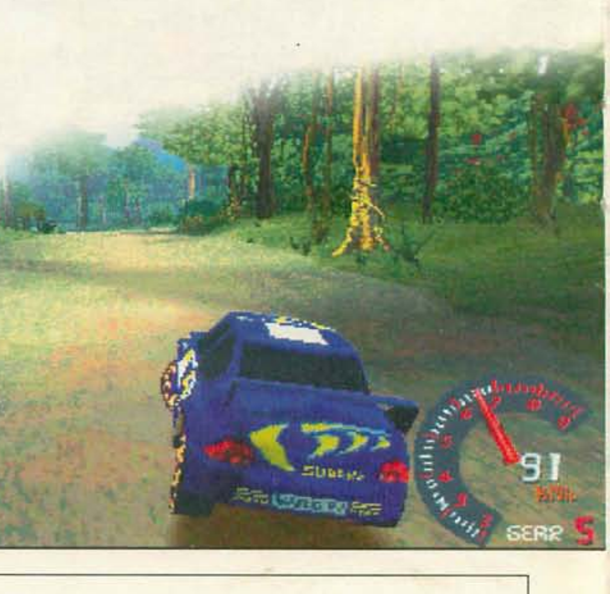
Die PR-Abteilung von Konami stattete uns einen kurzen Besuch ab und überraschte uns mit einer spielbaren, japanischen Version von Goemon (Legend of Mystical Ninja) für Nintendo 64, auf die sich Tet natürlich sofort gestürzt hat und seine ersten Eindrücke für Euch zusammenfaßt.



Die Formel-1-Welt ist wieder in Ordnung. Gerade erst hat Michael Schumacher der Konkurrenz und besonders Villeneuve im strömenden Regen von Monaco den Zahn gezogen, da gewinnt Heinz-Harald Frentzen auch schon die ersten Rennen in seinem Wiliams, und Psygnosis verspricht uns für den Playstation-Nachfolger Formel 1 '97 eine Reihe interessanter Verbesserungen, darunter rasante Crashs und einen Splitscreen-Modus. Grund genug für Dirk, gleich einen Kurztrip nach England einzulegen, um die Entwickler vor Ort zu besuchen und Informationen aus erster Hand zu erhalten.

V Rally

Rennspiele für die Playstation gibt's wie Sand am Meer, seltsamerweise hat sich aber bis jetzt noch niemand am Rallysport versucht – vielleicht aus Angst vor dem möglichen Vergleich zu Sega Rally. Infogrames kennt diese Bedenken nicht und hat uns die Testversion von V Rally zur Verfügung gestellt, die grafisch und spielerisch die meisten PS-Renner weit in den Schatten stellt.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktionelle Leitung: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/4613-5046
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout & DTP: Maren Hengst
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



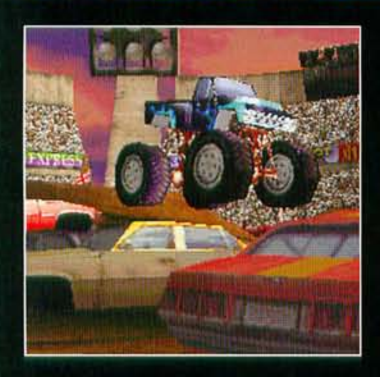




"Irrwitzige Schräglagen, Sprünge und Aufsetzer...ein absolutes Muß für alle Freunde des Rennsport-Genres"
PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1.9

"Wer nach dem etwas anderen Rennspiel sucht, wird...optimal bedient"
Megafun 4/97, Wertung: 76%

"..unterhaltsame Mischung aus Actionspektakel und Rennsportatmosphäre"
Next Level 4/97, Wertung: 80%



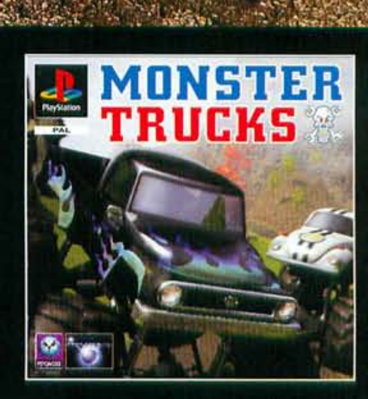


Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen - hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com







Auftragsannahme Sony Computer Entertainment (PlayStation) unter Tel.: 069-66543-125 Fax: 069-66543-555

Kampf den Verschwörern!

Vandal Hearts™

Strategen an die Front

Als Ex-Polizeihauptmann Ash sollst du die von Terror und Gewalt geplagte Republik Ishtalia befreien. Du bist Anführer einer ständig anwachsenden Truppe von ziemlich schlagkräftigen Gestalten. Aber mit purer Gewalt ist hier nichts zu reissen – dein Hirn ist gefordert.

Videogames, 5/97:
"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"
Wertung **83%**

Next Level, 5/97:
"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"
Wertung **80%**

Mega Fun, 5/97:
Wertung **81%**





WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74